

**MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN  
WARNA DENGAN MEDIA BENANG PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN  
DI RAUDHATUL ATHFAL PERWANIDA I BANDAR LAMPUNG**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
Guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

**Oleh**

**ALMA RARA ANGGIA**

**NPM : 1411070118**

**Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
1440H / 2018M**

**MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN  
WARNA DENGAN MEDIA BENANG PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN  
DI RAUDHATUL ATHFAL PERWANIDA I BANDAR LAMPUNG**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
Guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

**Oleh**

**ALMA RARA ANGGIA**

**NPM : 1411070118**

**Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

**Pembimbing I : Drs. H. Ahmad, MA**

**Pembimbing II : Untung Nopriansyah, M.Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
1440H / 2018M**

## ABSTRAK

Kreativitas pada anak diindikasikan dengan kemandirian, ketrampilan, dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi anak. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimanakah Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Warna Dengan Media Benang Pada Anak Usia 5-6 tahun di RA Perwanida I Bandar Lampung?", Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan kreativitas anak melalui permainan warna dengan media benang pada usia 5-6 tahun di RA Perwanida I Bandar Lampung.

Penelitian ini menggunakan penelitian Deskriptif Kualitatif dengan subyek penelitian adalah guru dan peserta didik di kelas B. Alat pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian adalah Observasi, Wawancara dan Dokumentasi.

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah peneliti lakukan selama satu bulan di RA Perwanida I Bandar Lampung dalam mengembangkan kreativitas anak melalui permainan warna dengan media benang pada anak usia 5-6 tahun dapat dilihat bahwa tingkat perkembangan kreativitas anak yang termasuk pada kategori belum berkembang ada 4 orang anak dengan tingkat presentase 20%, kategori mulai berkembang ada 7 anak dengan tingkat presentase 35% sedangkan kategori berkembang sesuai harapan ada 7 anak dengan tingkat presentase 35% dan kemampuan anak dengan kategori berkembang sangat baik ada 2 anak dengan tingkat presentase 10%. Pada saat kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media benang guru sudah melakukan sesuai dengan langkah-langkah namun ketika pembelajaran berlangsung menggunakan media benang ada beberapa faktor yang menyebabkan kreativitas anak belum berkembang contohnya pada saat melakukan kegiatan pembelajaran bermain benang kegiatan yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak masih kurang. Yang kedua pada saat pembelajaran berlangsung anak tidak dapat menyelesaikan tugas atau kegiatan yang diberikan oleh guru sehingga menyebabkan perkembangan kreativitas anak belum berkembang secara maksimal.

***Kata Kunci: Kreativitas, Permainan Warna Media Benang.***





**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

*Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260*

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi : MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI  
PERMAINAN WARNA DENGAN MEDIA BENANG PADA  
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA PERWANIDA I BANDAR  
LAMPUNG**

**Nama : Alma Rara Anggia  
NPM : 1411070118  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)**

**MENYETUJUI**

**Untuk Dimunaqosyahkan dan Dipertahankan Dalam Sidang Munaqosyah  
Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung**

**Pembimbing I**

**Drs. H. Ahmad, MA**  
**NIP. 195510121986031002**

**Pembimbing II**

**Untung Nopriansyah, M.Pd**  
**NIP-**

**Mengetahui,  
Ketua Prodi PIAUD**

**Dr. Hj. Merivati, M.Pd**  
**NIP. 196906081994032001**





KEMENTERIAN AGAMA

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

*Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260*

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul: **MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN WARNA DENGAN MEDIA BENANG PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA PERWANIDA I BANDAR LAMPUNG**, disusun oleh: **Alma Rara Anggia, NPM. 1411070118**. Jurusan, **Pendidikan Islam Anak Usia Dini**, telah diujikan dalam sidang Munaqasah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada Hari/Tanggal: **Rabu, 12 Desember 2018**.

**TIM MUNAQASYAH**

**Ketua** : **Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I** (.....)

**Sekretaris** : **Cahniyo Wijaya Kuswanto, M.Pd** (.....)

**Penguji Utama** : **Dr. Sovia Mas Ayu, MA** (.....)

**Penguji Pendamping II** : **Untung Nopriansyah, M.Pd** (.....)



Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

**Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd**  
**NIP. 195608101987031001**



## MOTTO

كَذَٰلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمُ الْآيَاتِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ ٢١٩

Artinya : “Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu supaya kamu berfikir”. ( QS. Al Baqarah: 219)<sup>1</sup>



## PERSEMBAHAN

---

<sup>1</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Jakarta: Bumi Adipura, 2004), h. 250

Dengan rasa syukur kepada Allah SWT, Kupersembahkan karya yang sederhana ini kepada orang yang selalu mencintai dan memberi makna dalam hidupku, terutama bagi :

1. Kedua Orang tua tercinta, Ayahanda Yudi Prihanto dan Ibunda Sulastri, yang telah mengasuh, merawat, mendidik dan membesarkanku dengan penuh kasih sayang serta dalam setiap sujud tahajudnya selalu mendoa'akan keberhasilanku.
2. Adikku Alfiqri Maulana Mukminin, yang selalu memberi dukungan serta semangat kepadaku sehingga karya ini berhasil ku selesaikan.
3. Sahabat-sahabatku yang aku sayangi Deni Saputra, Weni Arsi Wibowo, dan Desti Rahayu, yang selalu membantu, memberi semangat dan mendo'akan keberhasilanku.
4. Untuk teman-teman seperjuangan Khususnya PIAUD angkatan 2014.
5. Almamaterku Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

## **RIWAYAT HIDUP**

Penulis bernama Alma Rara Anggia biasa disapa Alma. Dilahirkan di Desa Gunung Pasir Jaya pada tanggal 11 Desember 1995. Sebagai anak pertama dari 2 bersaudara dari pasangan Ayah Yudi Prihanto dan Ibu Sulastri. Ayah bekerja sebagai Buruh pabrik dan ibu sebagai Ibu Rumah Tangga. Penulis kini beralamat di Desa Gunung Pasir Jaya Kecamatan Sekampung Udik Kabupaten Lampung Timur.

Penulis mengawali pendidikan di SDN 1 Gunung Pasir Jaya Tahun 2002. Lulus pada tahun 2008. Kemudian penulis melanjutkan ke SMPN 1 Sekampung Udik tahun 2008. Lulus pada tahun 2011, lalu kembali melanjutkan pendidikan ke SMAN 1 Sekampung Udik tahun 2011 sampai tahun 2014. Kemudian penulis melanjutkan S1 di IAIN Raden Intan Lampung pada tahun 2014 yang saat ini sudah menjadi UIN Raden Intan Lampung.

Penulis diterima di Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung dengan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD). Selama kuliah penulis mengikuti kegiatan wajib Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) yaitu Kuliah Ta'aruf (kulta), proses pembelajaran dari semester 1-6. Pada semester 7 penulis melaksanakan KKN di Desa Bumi Asri, Kalianda Lampung Selatan, serta PPL di RA Perwanida I Bandar Lampung.

## **KATA PENGANTAR**



Alhamdulillahirabbil segala puji bagi Allah SWT, sang pencipta langit dan bumi serta segala isinya yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayah, dan inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini walau didalamnya terdapat banyak kesalahan dan kekurangan.

Sholawat serta salam kita limpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, nabi terakhir dan pemimpin para Rasul, yang telah membawa cahaya risalah Islam sebagai penuntun umat dalam kegelapan.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis mengalami beberapa hambatan maupun kesulitan yang terkadang membuat penulis berada dititik terlemah dirinya. Namun adanya do'a, restu dari orang tua yang tak pernah putus menjadikan penulis bersemangat untuk melanjutkan penulisan skripsi ini.

Pada kesempatan kali ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Dr. Hj. Meriyati, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Dr. Romlah M.Pd.I selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
4. Drs. H. Ahmad, M.A, selaku Pembimbing I dan Untung Nopriansyah, M.Pd, selaku Pembimbing II yang telah membimbing dan mengarahkan penuh kesabaran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

5. Bapak dan Ibu Dosen, Asisten dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan khususnya Prodi PIAUD yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di UIN Raden Intan Lampung.
6. Teman-teman seperjuangan di PIAUD kelas B, terimakasih atas kekompakan dan kerjasama selama ini dalam suka duka tawa canda yang selalu bersama sampai 4 tahun ini. Semoga akan selalu ada silaturahmi yang baik hingga kelak.

Semoga Allah selalu melimpahkan rahmat-Nya kepada kita semua. Dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi semuanya. Akhir kata penulis mohon maaf bila ada kesalahan.



Bandar Lampung,  
Penulis

**Alma Rara Anggia**  
**NPM. 1411070118**



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	<b>Hal</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiv</b>
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	13
C. Batasan Masalah .....	14
D. Rumusan Masalah .....	14
E. Tujuan Penelitian .....	14
F. Manfaat Penelitian.....	14
 <b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Konsep tentang Pendidikan Anak Usia Dini.....	16
1. Pengertian Anak Usia Dini .....	16
2. Karakteristik Anak Usia Dini .....	18
3. Fungsi dan Tujuan Anak usia Dini .....	20
B. Konsep Tentang Pengembangan Kreativitas AUD .....	21
1. Pengertian Kreativitas .....	21
2. Ciri-ciri Kreativitas.....	24
3. Pembentukan Kreativitas .....	26
4. Cara Mengembangkan Kreativitas AUD .....	29
5. Makna dari Pengembangan Kreativitas .....	30
6. Faktor Penghambat dan Pendukung Kreativitas .....	31
C. Permainan warna dengan media benang .....	35
1. Pengertian Permainan Warna .....	35
2. Pengertian Media Benang .....	36
3. Alat dan Bahan .....	41
4. Langkah membuat kreativitas dengan media benang .....	41
D. Hubungan antara permainan warna dengan kreativitas anak .....	42
E. Penelitian yang Relevan .....	43

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian .....	46
B. Subjek dan Lokasi Penelitian .....	47
1. Subjek Penelitian .....	47
2. Lokasi Penelitian .....	48
C. Sumber Data Penelitian .....	48
D. Alat Pengumpulan Data .....	50
E. Teknik Analisis Data .....	52
F. Uji Keabsahan .....	54

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	56
1. Sejarah Singkat Berdirinya RA Perwanida I Bandar Lampung .....	56
2. Visi RA Perwanida I Bandar Lampung .....	57
3. Misi RA Perwanida I Bandar Lampung .....	57
4. Tujuan RA Perwanida I Bandar Lampung .....	57
5. Strategi RA Perwanida I Bandar Lampung .....	58
B. Keadaan Tenaga Pendidik di RA Perwanida I Bandar Lampung .....	58
C. Keadaan Peserta Didik di RA Perwanida I Bandar Lampung .....	61
D. Keadaan Sarana dan Prasarana di RA Perwanida I Bandar Lampung .....	61
E. Analisis Data .....	62
1. Pelaksanaan Mengembangkan Kreativitas Anak di RA Perwanida I Bandar Lampung .....	62
2. Perkembangan Kreativitas Anak di RA Perwanida I Bandar Lampung .....	78
F. Pembahasan .....	82

### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	98
B. Saran .....	99
C. Penutup .....	100

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**



## DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1   Indikator Kreativitas Anak Usia 5-6 tahun .....	10
Tabel 2   Observasi Awal Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Warna dengan Media Benang Anak Usia (5-6 tahun) di RA Perwanida I Bandar Lampung .....	11
Tabel 3   Hasil Pengamatan Perkembangan Kreativitas Anak di RA Perwanida I Bandar Lampung .....	12
Tabel 4   Keadaan Tenaga Pendidik di RA Perwanida I Bandar Lampung .....	59
Tabel 5   Keadaan Peserta Didik di RA Perwanida I Bandar Lampung .....	61
Tabel 6   Keadaan Sarana dan Prasarana di RA Perwanida I Bandar Lampung .....	61
Tabel 7   Penilaian Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di RA Perwanida I Bandar Lampung .....	86
Tabel 8   Hasil Pengamatan Mengembangkan Kreativitas Anak di RA Perwanida I Bandar Lampung .....	89

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian

Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian

Lampiran 3 Kartu Konsultasi

Lampiran 4 Kisi-kisi Observasi Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Warna Dengan Media Benang Pada Anak Usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Perwanida I Bandar Lampung

Lampiran 5 Pedoman Observasi Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Warna Dengan Media Benang Anak Usia 5-6 tahun di RA Perwanida I Bandar Lampung

Lampiran 6 Instrumen Wawancara Dengan Guru RA Perwanida I Bandar Lampung

Lampiran 7 Hasil Wawancara Dengan Guru RA Perwanida I Bandar Lampung

Lampiran 8 ACC Cover Seminar Proposal

Lampiran 9 Berita Acara Seminar Proposal

Lampiran 10 ACC Cover Sidang Munaqosyah

Lampiran 11 Berita Acara Sidang Munaqosyah

Lampiran 12 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Lampiran 13 Foto Kegiatan Anak



## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan manusia untuk mengembangkan keterampilan dan potensi yang dimilikinya melalui kegiatan pembelajaran yang mencakup pembelajaran informal, formal dan nonformal. Pendidikan kita dapatkan dari pendidikan sejak usia dini sampai pendidikan di jenjang perguruan tinggi. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.<sup>1</sup>

Pendidikan merupakan aset penting bagi kemajuan sebuah bangsa, oleh karena itu semua warga Negara harus dan wajib mengikuti jenjang pendidikan, baik jenjang pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah maupun tinggi. Dalam bidang pendidikan seorang anak dari lahir memerlukan pelayanan yang tepat dalam pemenuhan kebutuhan pendidikan disertai dengan pemahaman mengenai karakteristik anak sesuai pertumbuhan dan

---

<sup>1</sup>Dwi Nurhayati Adhani, Nina Hanifah, dan Imro'atun Hasanah, "*Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Warna*", Jurnal PG-PAUD Trunojoyo Madura, Vol.4 No.1, 2017

perkembangannya akan sangat membantu dalam menyesuaikan proses belajar bagi anak dengan usia, kebutuhan dan kondisi masing-masing baik secara intelektual, emosional dan sosial.

Pendidikan juga merupakan salah satu hal penting untuk menentukan maju mundurnya suatu bangsa. Pendidikan sebagai sumber daya insani sepatutnyalah mendapat perhatian secara terus menerus dalam upaya peningkatan mutunya. Pendidikan yang bermutu dan berkualitas dapat menunjang kemajuan suatu bangsa, karena dengan pendidikan yang bermutu dan berkualitas akan mampu mencetak dan menghasilkan sumber daya manusia yang bermutu dan berkualitas pula. Oleh karena itu, perlu dilakukan pembaruan dalam bidang pendidikan waktu ke waktu tanpa henti.<sup>2</sup>

Dalam Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.<sup>3</sup> Pendidikan anak usia dini dilaksanakan melalui jalur formal, non formal dan informal.

---

<sup>2</sup>Nilawati Tadjuddin, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Bandar Lampung: 2009), h. 3.

<sup>3</sup>Tim Redaksi Fokus Media, *Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Redaksi Fokus, 2004), h. 7.

Penjelasan di atas menunjukkan bahwa Taman Kanak-kanak yang berfungsi sebagai lembaga yang menyelenggarakan pendidikan dan menitik beratkan pada upaya menumbuhkan kembangkan kemampuan fisik, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual, sosio emosional, bahasa dan komunikasi pada peserta didik.

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat bahkan sering dikatakan sebagai “*golden age*” (usia keemasan) yaitu usia yang sangat berharga dibanding usia selanjutnya. Anak usia dini merupakan anak pada rentang usia 0-8 tahun. Pada usia tersebut sangat menentukan bagi anak untuk mengembangkan seluruh potensinya dalam membentuk karakter dan kepribadian. Dimana anak sangat peka mendapatkan rangsangan-rangsangan baik yang berkaitan dengan semua aspek perkembangan kecerdasan anak melalui bermain.<sup>4</sup>

Pada masa keemasan atau *golden age* anak memiliki kemampuan belajar luar biasa, keinginan anak untuk belajar menjadikan anak aktif dan eksploratif. Anak dalam mengembangkan pengetahuannya dia belajar seraya bermain. Bagi anak bermain adalah kegiatan yang serius namun mengasyikkan. Melalui aktifitas bermain, anak akan mencoba berkreasi tentang segala yang dapat mengembangkan kemampuan berimajinasi, berfikir dan bereksplorasinya.

---

<sup>4</sup>Badru Zaman Dkk, *Media dan Sumber Belajar TK*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2013), h. 15



Kreativitas anak belajar melalui bermain sangat penting sekali untuk dipahami oleh guru dan orang tua dalam memberikan stimulasi (rangsangan) kepada anak sedini mungkin, dimana masa usia dini merupakan masa yang paling tepat untuk memupuk dan meningkatkan kreativitas anak agar dapat menjadi manusia yang kreatif, yang sangat diharapkan dimasa mendatang.<sup>5</sup> Oleh karenanya maka Allah swt selalu mendorong manusia untuk berpikir. Dalam islam terdapat ayat Al-Qur'an yang menjelaskan pentingnya pendidikan anak usia dini, yaitu dalam surat An-Nahl ayat 78 berbunyi sebagai berikut :

وَأَخْرَجَكُم مِّن بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ  
السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ٧٨

Artinya : *Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur. (QS. An-Nahl:78)*<sup>6</sup>

Berdasarkan ayat diatas, pada fitrahnya setiap anak dilahirkan dengan memiliki potensi (pendengaran, penglihatan, dan hati). Karena dengan potensi itulah ia dapat belajar dari lingkungan, alam, dan masyarakat tempat ia tinggal dengan harapan agar menjadi manusia dewasa yang paripurna. Tiga potensi yang telah dianugerahkan tersebut perlu ditumbuh kembangkan secara optimal dan terpadu. Kreativitas anak dapat dikembangkan melalui bermain karena bila diimbangi dengan bermain anak dapat belajar mengendalikan dirinya sendiri,

---

<sup>5</sup>Diana Vidya Fakhriyani, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, Universitas Islam Madura, Jurnal Pemikiran Penelitian Dan Sains, (2016), h. 6

<sup>6</sup> *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2006), h. 220

memahami kehidupan, memahami dunianya sendiri. Jadi bermain merupakan cermin perkembangan anak.

Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada anak usia dini. Banyak tokoh, terutama psikologi perkembangan mendefinisikan tentang bermain. John W Santrock menyebutkan arti bermain (play) yaitu sesuatu yang menyenangkan yang dilakukan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri.<sup>7</sup>

Masa kanak-kanak merupakan masa yang tepat untuk memulai memberikan berbagai stimulus agar anak dapat berkembang secara optimal. Apa yang dipelajari seseorang dimasa yang akan datang yaitu pemberian pendidikan bagi anak usia dini dan anak-anak pra seekolah (TK) akan lebih bermakna jika dilakukan metode pendidikan yang dapat menyenangkan, edukatif sesuai dengan bakat dan pembawaannya. Oleh karena itu mereka butuh alat bermain sebagai media pendidikan dan pembelajaran di Taman Kanak-kanak.

Media merupakan alat yang sangat membantu dalam proses belajar mengajar terutama di Taman Kanak-kanak. Dengan adanya media dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi ajar kepada anak didiknya. Pentingnya media dalam belajar mengajar adalah dapat membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi anak-anak dan memperbarui semangat mereka untuk memantapkan pengetahuan pada anak-anak serta

---

<sup>7</sup> Santrock John W, *Life Span Developmen (Perkembangan Masa Hidup)*, (Jakarta: Erlangga, 2002), h. 272

menghidupkan suasana kegiatan pembelajaran. Adapun fungsi media adalah perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong anak belajar cepat dan merupakan alat bantu pendengaran dan penglihatan bagi peserta didik dalam rangka memperoleh pengalaman yang signifikan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dipahami bahwa media adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar yang aktif dan menyenangkan terjadi.

Adapun tujuan program kegiatan belajar di PAUD adalah untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Tujuan program kegiatan belajar yang menyangkut daya cipta merupakan kata lain dari kreativitas memang lazim didengar tapi dalam pelaksanaannya masih ditemukan kesulitan terutama berkenaan dengan bagaimana mengembangkan kreativitas pada anak usia dini.

Menjadi pribadi kreatif tidaklah didapat dengan tiba-tiba ketika seorang telah dewasa dan dihadapkan pada aneka permasalahan. Kreativitas memerlukan proses. Ibarat tanaman, kreativitas pun perlu di pupuk, di siram dan di rawat agar bisa tumbuh subur. Disini lah peran orang tua dan pendidik untuk membantu anak-anak mengoptimalkan potensi kreatifnya sejak dini sebagai bekal bagi mereka melalui suatu zaman yang berada dari sekarang. Oleh karena, itu kita



perlu mengembangkan praktik pendidikan dan pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas pada anak PAUD.

Seiring dengan betapa pentingnya pendidikan dalam mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki oleh anak, Taman Kanak-kanak diharapkan sebagai tempat anak untuk mengembangkan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang dapat dijadikan modal anak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya serta untuk tumbuh kembang anak selanjutnya. Taman kanak-kanak berperan sangat penting untuk mengembangkan kecerdasan dengan guru sebagai fasilitator, dapat mengambil perannya untuk mengembangkan potensi yang dimiliki anak melalui stimulasi-stimulasi perkembangan yang dimiliki oleh anak. Guru dapat memberikan kegiatan-kegiatan yang dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak yang terintegrasi menjadi satu dalam sebuah kegiatan yang dibuat berdasarkan pada tahap pencapaian perkembangan anak. Salah satu potensi yang dimiliki anak adalah potensi keterampilan dan daya cipta yang berhubungan dengan kreativitas.

Kreativitas berperan penting dalam pertumbuhan anak selanjutnya. Anak usia 5-6 tahun dapat melakukan kegiatan menggambar berbagai macam bentuk yang beragam, melukis dengan berbagai cara dan objek, membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (kertas, plastisin, balok, tanah liat,

dan pasir), mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi).<sup>8</sup>

Warna adalah suatu proses yang terjadi dimana cahaya mengenai suatu benda. Setiap orang pasti menyukai warna terutama anak-anak karena kehadiran warna mampu memberikan keindahan, kesenangan dan nilai estetika. Selain itu, warna juga dianggap memiliki pengaruh terhadap psikologi seseorang.

Kenyataannya perkembangan kreativitas yang dimiliki oleh anak usia 5-6 tahun di RA Perwanida I Bandar Lampung, belum sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak. Permasalahan ini yang berkaitan dengan rendahnya kreativitas anak dalam memadukan warna. Baik saat mewarnai, menggambar, melukis, maupun kegiatan lainnya yang berhubungan dengan warna. Permasalahan ini ditemukan ketika anak sedang mewarnai gambar dan memberi hiasan pada gambar. Hanya sedikit dari semua anak usia 5-6 tahun memiliki kreativitas untuk memadukan warna dengan baik.

Banyak anak yang masih bertanya warna apa yang digunakan. Padahal kegiatan ini merupakan kegiatan yang sesuai imajinasi anak. Akibat yang ditimbulkan dari permasalahan ini, seperti anak menjadi tidak semangat dalam melakukan kegiatan, ada beberapa anak yang ketinggalan dalam melakukan kegiatan karena kesulitan dalam warna. Dari 27 anak dalam satu kelas, terdapat

---

<sup>8</sup> Lia Istiana, *Pengaruh Permainan Finger Painting Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok B di PAUD Melati*, Fakultas Ilmu Pendidikan, Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, h. 2

10 anak masuk dalam kategori kreativitas tinggi, 5 anak masuk dalam kategori kreativitas cukup, dan sisanya 12 anak masuk dalam kategori kreativitas kurang.

Berdasarkan permasalahan ini, peneliti bersama guru merasa sangat perlu untuk melakukan perbaikan dalam pembelajaran yang berkaitan dengan warna untuk meningkatkan kreativitas anak. Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kreativitas tentunya harus dilakukan dan direncanakan secara baik agar berjalan sesuai apa yang diinginkan. Potensi pengembangan kreativitas anak dapat dilakukan dengan cara yang menarik melalui bermain warna dengan media benang. Metode bermain merupakan metode yang sangat cocok dikembangkan pada pendidikan anak usia dini, tentunya juga untuk mengembangkan kreativitas anak. Karena mengembangkan kreativitas anak usia dini tidak bisa dilepaskan dari faktor bermain.

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan bermain merupakan cara yang efektif, karena dengan bermain anak dapat mengembangkan berbagai kreativitasnya, termasuk pengembangan motorik, meningkatkan penalaran dan memahami keberadaan lingkungan, terbentuk imajinasi, mengikuti imajinasi, mengikuti peraturan tata tertib dan disiplin.<sup>9</sup>

Dalam mengembangkan kreativitas anak metode yang di pergunakan juga mampu mendorong anak dan mencari serta menemukan jawabannya, membuat

---

<sup>9</sup> Anggani Sudono, *Sumber belajar dan Alat Permainan*, (Jakarta: PT Grasindo, 2006), h. 1.



pertanyaan yang membantu memecahkan masalah, memikirkan kembali, membangun kembali dan menemukan ide-ide baru.

Berikut ini adalah Indikator Perkembangan Kreativitas anak menurut Luluk Asmawati adalah sebagai berikut :

**Tabel 1**  
**Indikator Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun**

Pencapaian Perkembangan	Sub Indikator
1. Menunjukkan Ketekunan Kreatif	a. Membentuk minat yang kuat b. Asyik dan larut dalam beberapa kegiatan
2. Menunjukkan Minat Pada Kegiatan Kreatif	a. Memperlihatkan keingintahuan seperti cenderung melakukan kegiatan mandiri
3. Menunjukkan Imajinasi dan Gambaran	a. Melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif)
4. Mengekspresikan Diri dengan cara yang kreatif dalam berbagai bidang	a. Menggabungkan hal-hal atau ide-ide dengan cara-cara baru

*Sumber : Luluk Asmawati, Perencanaan Pembelajaran PAUD<sup>10</sup>*

Berdasarkan data awal yang peneliti laksanakan dengan melakukan pra survey anak usia 5-6 tahun RA Perwanida I Bandar Lampung diperoleh keterangan sebagai berikut :

---

<sup>10</sup> Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2014), h. 125

**Tabel 2**  
**Observasi awal Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Warna**  
**Dengan Media Benang Pada Anak Usia 5-6 tahun RA Perwanida I**  
**Bandar Lampung**

No	Nama Anak	Aspek Perkembangan					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Abijar	MB	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB
2.	Agra	BSH	BSH	MB	BSH	BSB	BSH
3.	Alisya	BB	BSH	MB	MB	MB	MB
4.	Aqila	MB	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH
5.	Azzahra	BB	MB	BB	BB	BB	BB
6.	Carissa	BSB	BSB	MB	BSB	BSH	BSB
7.	Dery	BB	MB	MB	BSH	MB	MB
8.	Dika	BB	BB	MB	BB	BB	BB
9.	Enjilina	MB	BB	MB	MB	BSH	MB
10.	Faniya	MB	MB	BSH	MB	MB	MB
11.	Kenzie	BSH	BSH	MB	BSH	BSB	BSH
12.	Kinara	MB	MB	MB	BB	BB	MB
13.	Labib	MB	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH
14.	Malik	BSH	MB	BSH	MB	BSH	BSH
15.	Nadir	MB	BB	BB	MB	BB	BB
16.	Natasya	MB	BB	BB	BB	MB	BB
17.	Nayirra	BB	BSH	BSH	BSH	BSB	BSH
18.	Rara	MB	MB	BSH	BB	MB	MB
19.	Safwa	BSH	BSH	MB	BSH	BSB	BSH
20.	Yusuf	MB	MB	BB	MB	MB	MB

*Sumber : Observasi kelompok B2 RA Perwanida I Bandar Lampung*

Keterangan Kemampuan Siswa :

1. Menunjukkan minat yang kuat seperti percaya diri dan mandiri
2. Asyik dan larut dalam beberapa kegiatan
3. Memperlihatkan keingintahuan seperti (cenderung melakukan kegiatan mandiri)
4. Melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif)
5. Menggabungkan hal-hal atau ide-ide dengan cara-cara baru<sup>11</sup>

<sup>11</sup>Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2014), h. 125

#### Keterangan Penilaian :

1. **(BB)** artinya Belum Berkembang: Anak belum mencapai indikator seperti yang diharapkan dengan score 1 dengan ciri (\*)
2. **(MB)** artinya Mulai Berkembang: Anak mulai menunjukkan kemampuan dalam mencapai indikator seperti yang diharapkan dalam melaksanakan dalam melaksanakan tugas selalu dibantu dengan score 2 dengan ciri (\*\*)
3. **(BSH)** artinya: Berkembang Sesuai Harapan: Anak menunjukkan sesuai indikator dengan score 3 dengan ciri (\*\*\*)
4. **(BSB)** artinya: Berkembang Sangat Baik : Anak mampu melaksanakan tanpa bantuan secara tepat/ cepat/ lengkap/ benar dengan score 4 dengan ciri (\*\*\*\*).<sup>12</sup>

Hasil dokumentasi penilaian Mengembangkan Kreativitas Anak di RA

Perwanida I Bandar Lampung maka dapat di persentasikan sebagai berikut :

**Tabel 3**  
**Hasil Pengamatan Perkembangan Kreativitas Anak**  
**di RA Perwanida I Bandar lampung**

No	Keterangan	Jumlah Anak	Presentase
1	BB (Belum Berkembang)	4	20%
2	MB (Mulai Berkembang)	7	35%
3	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)	7	35%
4	BSB(Berkembang Sangat Baik)	2	10%
	Jumlah	20	100%

Berdasarkan tabel 3 diatas dapat dipahami bahwa perkembangan kreativitas anak diketahui bahwa dari 20 anak pada usia 5-6 tahun di RA Perwanida I Bandar Lampung yang memenuhi kriteria BSB (Berkembang Sangat Baik) berjumlah 2 anak dengan tingkat presentase 10%, BSH (Berkembang Sesuai Harapan) berjumlah 7 anak dengan tingkat presesntase 35%, kemudian 7 anak berada pada kriteria MB (Mulai Berkembang) dengan tingkat presesntase 35%,

---

<sup>12</sup>*Pedoman Penilaian Pembelajaran PAUD*, (Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2015)



dan ada 4 anak berada pada kriteria BB (Belum Berkembang) dengan tingkat persentase 20%.

Berdasarkan permasalahan yang peneliti lakukan di RA Perwanida I Bandar Lampung dalam mengembangkan kreativitas anak belum berkembang secara keseluruhan atau belum optimal melihat dari hasil persentase tadi maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan melihat Bagaimanakah mengembangkan kreativitas anak melalui permainan warna dengan media benang di RA Perwanida I Bandar Lampung.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah yang telah didapat, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang terkait, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Rendahnya kegiatan/permainan yang mengandung unsur kreativitas anak.
2. Kegiatan yang dilakukan untuk mengembangkan kreativitas anak kurang bervariasi.
3. Kurangnya sarana dan prasarana yang mendukung untuk meningkatkan kreativitas anak.
4. Anak tidak dapat menyelesaikan tugas atau kegiatan yang diberikan guru.
5. Tingkat ketercapaian perkembangan kreativitas anak masih rendah.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas dapat dibatasi masalah pada Mengembangkan kreativitas anak melalui permainan warna dengan media benang pada anak usia 5-6 tahun di RA Perwanida I Bandar Lampung.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimanakah Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Warna Dengan Media Benang Pada Anak Usia 5-6 tahun di RA Perwanida I Bandar Lampung ?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah Untuk mengembangkan kreativitas anak melalui permainan warna dengan media benang pada usia 5-6 tahun di RA Perwanida I Bandar Lampung.

### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian menjelaskan apa saja atau siapa saja yang akan memperoleh manfaat dari penelitian ini. Dengan demikian, rumusan manfaat penelitian sebagai berikut :

#### **1. Manfaat Teoritis**

Sebagai tambahan wawasan untuk guru dan mahasiswa khususnya para kader pendidik anak usia dini dan juga sebagai kajian pustaka untuk penelitian yang serupa.

## 2. Manfaat Praktis

### 1. Bagi anak

- a. Anak menjadi lebih kreatif dalam permainan warna media benang sehingga dapat menciptakan perpaduan warna dengan baik.
- b. Melatih kereativitas anak dalam belajar.
- c. Melatih konsentrasi sekaligus koordinasi tangan dan mata pada saat permainan warna media benang.

### 2. Bagi guru

- a. Meningkatkan kualitas mengajar guru dalam bidang seni
- b. Guru terampil dalam meningkatkan kreativitas seni anak
- c. Mempermudah guru dalam menyiapkan media (media langsung).

### 3. Bagi Sekolah

- a. Memiliki anak didik yang berkualitas, kreatif dan cerdas.
- b. Dapat memberikan kemajuan dalam proses belajar mengajar di sekolah.
- c. Sebagai bahan masukan bagi sekolah dalam penerapan metoda pembelajaran.
- d. Dapat memberikan gambaran kepada guru agar dapat mempersiapkan prosedur, media yang tepat untuk anak serta memberikan motivasi semangat kepada anak agar anak dapat menggemari pelajaran yang dipelajari.





## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Konsep tentang Pendidikan Anak Usia Dini**

##### **1. Pengertian Anak Usia Dini**

Sebelum menjelaskan tentang anak usia dini terlebih dahulu tentu akan membahas tentang anak itu sendiri. Adapun yang dimaksud dengan anak merupakan generasi penerus bangsa dan sumber insan bagi pembangunan nasional, maka harus diperhatikan dan dibina sedini mungkin agar menjadi yang berkualitas dan berguna bagi bangsa.<sup>1</sup> Sehingga kelak ketika dewasa anak benar-benar tumbuh menjadi pribadi yang mampu diandalkan baik oleh keluarga, masyarakat, bangsa maupun negara.

Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar sepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan manusia. Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga disbanding usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa.<sup>2</sup>

Menurut Mansyur anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Mereka

---

10 <sup>1</sup>Mansyur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), h.

130 <sup>2</sup> Mukhtar Latif Dkk, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2014), h.

memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya.

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun atau disebut dengan usia keemasan (Golden Age), yaitu merupakan masa yang kritis bagi anak yang apabila kebutuhan tumbuh kembangnya tidak dipenuhi dengan baik maka akan sangat berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak pada tahap selanjutnya. Usia ini adalah usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar dalam sepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia.

Pada masa ini khususnya usia 4-6 tahun anak mengalami masa peka, dimana anak sensitive untuk menerima berbagai stimulus.<sup>3</sup>

Dari uraian di atas dapat penulis simpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bersifat unik yang menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak sehingga diperlukan stimulasi yang tepat agar dapat tumbuh dan berkembang dengan maksimal. Dimana anak sangat peka mendapatkan rangsangan-rangsangan baik yang berkaitan dengan semua aspek perkembangan kecerdasan anak melalui bermain.

---

<sup>3</sup>Dina Setyawati, *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Fun Cooking di Kelompok B TK Puspasari Margosari*, Pengasih Kulon Progo, (Universitas Negeri Yogyakarta: Oktober 2013), h. 7

## 2. Karakteristik Anak Usia Dini

Adapun karakteristik anak usia dini dibawah ini sebagai berikut :

### a. Memiliki Rasa Ingin Tahu yang Besar

Anak usia dini sangat ingin tahu dunia

sekitarnya. Pada masa bayi rasa ingin tahu ini ditunjukkan dengan berusaha mencari tahu apa yang menjadi perhatiannya. Anak juga gemar bertanya kepada seseorang yang menurutnya dapat membantu menghilangkan rasa ingin tahunya.

### b. Merupakan Pribadi yang Unik

Meskipun banyak kesamaan dalam pola umum perkembangan anak usia dini, setiap anak memiliki kekhasannya sendiri dalam bakat, minat, gaya, sikap dan sebagainya. Keunikan tersebut berasal dari faktor genetik dan juga lingkungan untuk itu pendidik perlu menerapkan pendekatan individual dalam menangani anak usia dini.

### c. Suka Berfantasi dan Berimajinasi

Fantasi adalah kemampuan membentuk tanggapan baru dengan pertolongan tanggap yang sudah ada. Sedangkan imajinasi adalah kemampuan untuk menciptakan objek atau kejadian tanpa didukung data yang nyata. Anak usia dini sangat suka membayangkan dan mengembangkan berbagai hal jauh melampaui kondisi nyata.

d. Masa Potensial Untuk Belajar

Masa ini juga sering disebut masa “Golden Age” atau masa keemasan. Karena pada rentang usia ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat diberbagai aspek. Pendidik perlu memberikan berbagai stimulasi yang tepat agar masa peka ini tidak terlewatkan begitu saja. Tetapi mengisinya dengan hal-hal yang dapat mengoptimalkan tumbuh kembang anak.

e. Menunjukkan Sifat Egosentris

Pada usia ini anak memandang segala sesuatu dari sudut pandangnya sendiri. Anak cenderung mengabaikan sudut pandangnya sendiri. Anak cenderung mengabaikan sudut pandang orang lain. Hal itu terlihat dari perilaku anak yang masih suka berebut mainan, masih menangis, dan merengek.

f. Memiliki Rentang Daya Konsentrasi yang Pendek

Anak usia dini memiliki rentang perhatian yang sangat pendek. Perhatian anak akan mudah teralih pada hal lain terutama yang lebih menarik perhatiannya. Sebagai pendidik dalam menyampaikan pembelajaran hendaknya memperhatikan pembelajaran ini.<sup>4</sup>

Dari uraian di atas dapat dipahami bahwa anak usia dini memiliki ciri khas yang unik, sebagai pendidik anak usia dini dan juga orang tua, kita perlu

---

<sup>4</sup> Hartati. Sophia, *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, 2005)



mengetahuo karakteristik anak sehingga kita bisa menstimulasi perkembangan anak secara optimal.

### **3. Fungsi dan Tujuan Anak usia Dini**

Fungsi pendidikan anak usia dini sebagai berikut :

- a. Sebagai upaya pemberian stimulus pengembangan potensi fisik, jasmani dan rohani melalui metode yang dapat memberikan dorongan pertumbuhan dan perkembangan anak.
- b. Memberikan stimulus pengembangan motivasi, hasrat, dorongan dan emosi kearah yang benar dan sejalan dengan tuntunan agama.
- c. Stimulus pengembangan fungsi akal dengan mengoptimalkan daya kognisi dan kapasitas mental anak melalui metode yang dapat mengintegrasikan pembelajaran agama dengan upaya dan mendorong kemampuan kognitif anak.

Tujuan pendidikan anak usia dini adalah sebagai berikut :

- a. Anak mampu melakukan ibadah, mengenal dan percaya akan ciptaan Tuhan dan mencintai sesama.
- b. Anak mampu mengelola ketrampilan tubuh termasuk gerakan-gerakan yang mengontrol gerakan tubuh, gerakan motorik kasar maupun motorik halus, serta menerima rangsangan sensorik (panca indra).
- c. Anak mampu menggunakan bahasa untuk pemahaman bahasa pasif dan dapat berkomunikasi secara efektif yang bermanfaat untuk berfikir dan belajar.

- d. Anak mampu berfikir logis, kritis, dapat memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat.
- e. Anak mampu mengenal lingkungan alam, lingkungan sosial, peranan masyarakat dan menghargai keragaman sosial dan budaya serta mampu mengembangkan konsep diri, sikap positif terhadap belajar.<sup>5</sup>

## **B. Konsep Tentang Kreativitas Anak Usia Dini**

### **1. Pengertian Kreativitas**

Ditinjau dari berbagai aspek kehidupan, pengembangan kreativitas sangatlah penting. Banyak permasalahan serta tantangan hidup menuntut kemampuan adaptasi secara kreatif dan kepiawaian dalam mencari pemecahan masalah yang imajinatif. Kreativitas yang berkembang dengan baik akan melahirkan pola pikir yang solutif yaitu ketrampilan dalam mengenali permasalahan yang ada, serta kemampuan membuat perencanaan-perencanaan dalam mencari pemecahan masalah.<sup>6</sup>

Kreativitas dapat diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menciptakan suatu produk baru. Kreativitas juga berhubungan dengan kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru atau melihat

---

<sup>5</sup> Yuliani, Nurani, Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Indeks, 2009), h. 6-7.

<sup>6</sup> Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2011), h. 68.

hubungan-hubungan baru antar unsure, data atau hal-hal yang sudah ada sebelumnya.<sup>7</sup>

Munandar mendefinisikan kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengolaborasi suatu gagasan, kreativitas merupakan salah satu kemampuan manusia yang dapat membantu kemampuan-kemampuan lain yang dimiliki oleh seseorang.

Menurut Gordon dan Browne mengatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan anak menciptakan gagasan baru yang asli dan imajinatif, dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah dimiliki.

James J. Gallagher mengatakan bahwa *“Creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel to him or her”* (kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan atau produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya).

Supriadi mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada.

Roger mendefinisikan kreativitas adalah

---

<sup>7</sup>Aisyah, “Permainan Warna Berpengaruh Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini”, *Jurnal PG-PAUD Universitas PGRI Adi Buana Surabaya*, Vol 1, No.2 , (2017), 118-123

“Kecenderungan untuk mengaktualisasikan diri, mewujudkan potensi, dorongan berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme.” Sedangkan menurut Sternberg, “Kreativitas merupakan titik pertemuan yang khas antara tiga atribut psikologis, yaitu intelegensi, gaya kognitif, dan kepribadian/motivasi.”<sup>8</sup>

Sedangkan menurut Yohana kreativitas merupakan pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antar hubungan diri sendiri, alam dan orang lain.

Kebanyakan orang beranggapan bahwa kreativitas dapat dinilai dari hasil atau apa yang diciptakan oleh seseorang, padahal kreativitas tidak selalu membuahkan hasil yang dapat diamati dan dinilai. Dengan kata lain belum tentu anak yang menghasilkan karya atau lukisan yang bagus, baik dan rapi memiliki kreativitas lebih dari anak lain. Guru juga harus melihat proses dan makna dari kegiatan melukis yang dilakukan oleh anak.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas peneliti dapat menyimpulkan kreativitas adalah suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif dan yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah. Nilai sebuah kreativitas tidak hanya dilihat dari rapi atau bagus tidaknya sebuah karya tetapi lebih kepada bagaimana karya tersebut berhasil diciptakan dan apa yang tersirat di dalam karyanya.

---

<sup>8</sup>John W Santrock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 2007), h. 342



## 2. Ciri-ciri Kreativitas

Salah satu aspek penting dalam kreativitas adalah memahami ciri-cirinya, upaya menciptakan suasana yang kondusif bagi perkembangan kreativitas yang hanya mungkin dilakukan jika memahami terlebih dahulu sifat-sifat kemampuan kreatif dan lingkungan yang turut mempengaruhinya.

Anak-anak yang kreatif biasanya selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas, mandiri dan memiliki rasa percaya diri. Mereka lebih berani mengambil resiko dari pada anak lain pada umumnya. Di Indonesia ciri pribadi kreatif yang dirumuskan kelompok pakar psikologi ialah imajinatif, mempunyai prakarsa, mempunyai minat luas, mandiri dalam berfikir, senang berpetualang, penuh energy, percaya diri, bersedia mengambil resiko dan berani dalam pendirian dan keyakinan.

Munandar mengatakan bahwa, ciri-ciri anak kreativitas adalah sebagai berikut :

- a. Dorongan ingin tahu besar
- b. Sering mengajukan pertanyaan yang baik
- c. Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah
- d. Bebas dalam menyatakan pendapat
- e. Mempunyai rasa keindahan
- f. Menonjol dalam salah satu bidang seni
- g. Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak mudah terpengaruh orang lain
- h. Rasa humor tinggi, memiliki daya imajinasi baik
- i. Keaslian (orisinalitas) tinggi (tampak dalam ungkapan gagasan, karangan dan sebagainya; dalam pemecahan masalah menggunakan cara-cara orisinalitas, yang jarang diperlihatkan anak-anak lain)
- j. Dapat bekerja sendiri, senang mencoba hal-hal baru

- k. Kemampuan mengembangkan atau merinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi).<sup>9</sup>

Sementara itu Supriadi mengatakan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam 2 (dua) kategori, yaitu kognitif dan non kognitif. Ciri kognitif diantaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran dan elaborasi. Sedangkan ciri nonkognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua ciri ini sama pentingnya, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak menghasilkan apapun.<sup>10</sup>

Kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologis yang sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variable emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif. Kecerdasan tanpa mental yang sehat sulit sekali dapat menghasilkan karya kreatif. Berikut 24 ciri kreatif yang ditemukan dalam berbagai studi, yaitu :

- a. Terbuka terhadap pengalaman baru
- b. Fleksibel dalam berfikir dan merespon
- c. Bebas dalam menyatakan fikiran dan perasaan
- d. Menghargai fantasi
- e. Tertarik pada kegiatan kreatif
- f. Mempunyai pendapat sendiri dan tidak terpengaruh pada orang lain
- g. Mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi
- h. Toleran terhadap perbedaan pendapat dan situasi yang tidak pasti
- i. Berani mengambil resiko
- j. Percaya diri dan mandiri
- k. Memiliki tanggung jawab dan komitmen kepada tugas

---

<sup>9</sup>Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rhineka Cipta, 2002), h. 27

<sup>10</sup>Supriadi, Dedi, *Kreativitas, Kebudayaan dan Perkembangan IPTEK*, (Bandung: Alfabeta, 2001), h. 6

- l. Tekun dan tidak mudah bosan
- m. Tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah
- n. Kaya akan inisiatif
- o. Peka terhadap situasi lingkungan
- p. Lebih berorientasi ke masa kini dan masa depan daripada masa lalu
- q. Memiliki citra diri dan stabilitas emosi yang baik
- r. Tertarik pada hal-hal yang abstrak
- s. Memiliki gagasan yang orisinal
- t. Memiliki minat yang luas
- u. Menggunakan waktu luang untuk kegiatan yang bermanfaat dan konstruktif bagi pengembangan diri
- v. Krisis terhadap pendapat orang lain
- w. Senang mengajukan pertanyaan yang baik
- x. Memiliki kesadaran nilai moral dan estetik yang tinggi<sup>11</sup>

### 3. Pembentukan Kreativitas

Kreativitas seorang anak akan tumbuh dan berkembang dengan dukungan fasilitas yang memadai dan juga kesempatan yang ada. Oleh karena itu, orang tua dan guru harus menyadari dan memberikan fasilitas dan kesempatan yang baik untuk anak. Berikut adalah metode pengembangan kreativitas anak dengan pendekatan 4 P menurut Utami munandar.<sup>12</sup>

#### a. Pribadi (*Person*)

Kreativitas adalah ungkapan (ekspresi) dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif ialah yang mencerminkan orisinalitas dari individu tersebut. Dari ungkapan pribadi yang unik ialah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk inovatif. Oleh karena itu pendidik hendaknya dapat menghargai

---

<sup>11</sup> Yeni Rachmawati, Euis Kurniati, Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 15-16

<sup>12</sup> Utami Munandar, *Op.Cit.* h. 45

keunikan pribadi dan bakat-bakat siswanya (jangan mengharapkan semua melakukan atau menghasilkan hal-hal yang sama, atau mempunyai minat yang sama). Guru hendaknya membantu siswa menemukan bakat-bakatnya dan menghargainya.

b. Pendorong (*Press*)

Bakat kreatif siswa akan terwujud jika ada dorongan dan dukungan dari lingkungannya, ataupun jika ada dorongan yang kuat dalam dirinya sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu.

Bakat kreatif dapat berkembang dalam lingkungan yang mendukung tetapi dapat pula terhambat dalam lingkungan yang tidak menunjang. Didalam keluarga, di sekolah, di dalam lingkungan pekerjaan maupun di dalam masyarakat harus ada penghargaan dan dukungan terhadap sikap dan perilaku kreatif individu atau kelompok individu.

c. Proses (*Process*)

Untuk mengembangkan kreativitas, anak perlu diberikan kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Pendidik hendaknya dapat merangsang anak untuk melibatkan dirinya dalam kegiatan kreatif, dengan membantu mengusahakan sarana dan prasarana yang diperlukan. Dalam hal ini yang penting ialah memberikan kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif, tentu saja dengan persyaratan tidak merugikan orang lain atau lingkungan.



Pertama-tama yang perlu ialah proses bersibuk diri secara kreatif tanpa perlu selalu atau terlalu cepat menuntut dihasilkannya produk-produk kreatif yang bermakna. Hal itu akan datang dengan sendirinya dalam iklim yang menunjang menerima, dan menghargai. Perlu pula diingat kurikulum sekolah yang terlalu padat sehingga tidak ada peluang untuk kegiatan kreatif dan jenis pekerjaan yang monoton, tidak menunjang siswa untuk mengungkapkan dirinya secara kreatif.

d. Produk

Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna ialah kondisi pribadi dan kondisi lingkungan, yaitu sejauh mana keduanya mendorong (“press”) seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses (kesibukan, kegiatan) kreatif.

Dengan dimilikinya bakat dan ciri-ciri pribadi kreatif, dan dengan dorongan (internal maupun eksternal) untuk bersibuk diri secara kreatif, maka produk-produk kreatif yang bermakna dengan sendirinya akan timbul hendaknya pendidik menghargai produk kreativitas anak dan mengkomunikasikannya kepada yang lain, misalnya dengan mempertunjukkan atau memamerkan hasil karya anak. Ini akan lebih menggugah minat anak untuk berkreasi.

Berdasarkan paparan metode pengembangan kreativitas melalui 4P di atas dapat disimpulkan bahwa aspek kreativitas dapat meningkat dengan 4 faktor yang meliputi pribadi, dorongan, proses, dan produk. Pertama-tama

yang sangat berpengaruh yaitu pribadi atau anak. Setelah itu anak harus mempunyai dorongan untuk dapat berkembang. Dorongan pada anak dapat berupa dorongan dari anak sendiri maupun dari luar. Ketika anak sudah mendapat dorongan atau minat untuk berkreasi maka akan terjadi proses yaitu anak akan berfikir dan menggunakan waktu atau kesempatannya untuk mengolah sesuatu, berfikir, menemukan ide atau menggabungkan pengalaman-pengalaman terdahulu. Setelah proses terjadi maka akan dihasilkan produk. Produk kreativitas anak tidak hanya berupa benda, melainkan berupa pemikiran, tulisan sastra, maupun pemecahan masalah.<sup>13</sup>

#### **4. Cara Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini**

Orang tua merupakan sosok yang sangat berperan untuk mengembangkan kreativitas anak di sekolah. Sedangkan guru merupakan sosok yang sangat berperan ketika anak di sekolah. Menurut Mayesty yang dikutip oleh yuliani nurani sujiono terdapat 8 cara membantu anak dalam mengekspresikan kreativitas, yaitu :

- a. Membantu anak menerima perubahan
- b. Membantu anak menyadari bahwa beberapa masalah tidak mudah dipecahkan
- c. Membantu anak untuk mengenali berbagai masalah memiliki solusi
- d. Membantu anak untuk belajar menafsirkan dan menerima perasaannya
- e. Memberikan penghargaan pada kreativitas anak
- f. Membantu anak untuk merasa nyaman dalam melakukan aktivitas kreatif dan dalam memecahkan masalah
- g. Membantu anak untuk menghargai perbedaan dalam dirinya

---

<sup>13</sup> Utami Munandar, *Op.Cit*, h. 46

h. Membantu anak dalam membangun ketekunan dalam dirinya<sup>14</sup>

Dari 8 karakteristik pengembangan kreativitas di atas, cara ini dapat guru dan orang tua terapkan baik disekolah maupun keluarga anak di rumah. Untuk mengembangkan kreativitas anak diharapkan guru dan orangtua mempunyai misi yang sama agar anak tidak bingung dengan sikap pendamping di rumah dan di sekolah. Anak yang akan meningkat kreativitasnya diberikan waktu dan kebebasan yang demokratis agar anak tidak merasa dikekang, dituntut, maupun diberi sikap-sikap otoriter yang dapat menghambat dan mematikan gagasan anak.

### **5. Makna dari Pengembangan Kreativitas**

Kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki anak, potensi kreatif anak perlu dipupuk agar terus berkembang dan berguna bagi kehidupan anak selanjutnya. Pengembangan kreativitas anak di PAUD bertujuan untuk :

- a. Mengenalkan cara mengekspresikan diri melalui hasil karya dengan menggunakan teknik-teknik yang dikuasainya.
- b. Mengenalkan cara dalam menemukan alternative pemecahan masalah.
- c. Membuat anak memiliki sikap keterbukaan terhadap berbagai pengalaman dengan tingkat kelenturan dan toleransi yang tinggi terhadap ketidakpastian.
- d. Membuat anak memiliki kepuasan diri terhadap apa yang dilakukannya dan menghargai hasil karya orang lain.

---

<sup>14</sup> Yuliani Nuraini Sujiono, *Bermain kreatif berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: PT Indeks, 2013), h. 39

- e. Membuat anak kreatif, yakni: 1) lancar mengemukakan gagasan, 2) lentur dalam menemukan pemecahan masalah, 3) Orisinil dalam pemikiran, 4) mampu mengelaborasi gagasan, ulet, sabar dan gigih dalam menghadapi rintangan/situasi tertentu.

## **6. Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas**

### **a. Faktor Pendukung Kreativitas**

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki seseorang yang dapat dikembangkan. Dalam mengembangkan kreativitas ini terdapat faktor-faktor yang dapat mendukung upaya dalam menumbuhkembangkan kreativitas. Berikut ini akan dijelaskan pendapat para ahli mengenai faktor-faktor apa saja yang dapat mendorong peningkatan kreativitas.

Hurlock mengemukakan beberapa faktor pendorong yang dapat meningkatkan kreativitas, yaitu :

- 1) Waktu, anak kreatif membutuhkan waktu untuk menuangkan ide/gagasan atau konsep-konsep dan mencobanya dalam bentuk baru atau original. Anak-anak TK jika sudah mencoba sesuatu mereka tidak mau atau sulit untuk pindah pada kegiatan yang lain.
- 2) Kesempatan menyendiri, anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan imajinasinya. Adakalanya anak tidak mau membaur dengan teman-temannya karena sedang melakukan sesuatu yang menarik perhatiannya.

- 3) Dorongan, terlepas seberapa jauh hasil belajar anak memenuhi standar orang dewasa, mereka memerlukan dorongan atau motivasi untuk kreatif, bebas dari ejekan. Anak kreatif biasanya dianggap tidak sama dengan teman lain dan mungkin berbuat sesuatu yang aneh menurut orang dewasa dan membuat orangtua khawatir.
- 4) Sarana, untuk merangsang dorongan eksperimen dan eksplorasi perlu disediakan sarana bermain. Kondisi yang dapat diciptakan untuk meningkatkan kreativitas anak antara lain dengan menyediakan waktu, memberi kesempatan anak untuk menyendiri, pemberian dorongan atau motivasi serta penyediaan sarana.<sup>15</sup>

Pendapat lain menyatakan bahwa kondisi yang dapat mendukung dan meningkatkan kreativitas anak, yaitu: (1) sarana belajar dan bermain disediakan untuk merangsang dorongan eksperimen dan eksplorasi, (2) lingkungan sekolah yang teratur, bersih, dan indah secara langsung akan mendorong kreativitas, (3) Kemeranian guru dalam mendidik dan memberikan motivasi, (4) peran masyarakat dan orangtua untuk mendukung kegiatan TK yaitu dengan menyediakan media/bahan praktek bagi putra-putrinya.

Dari uraian di atas para guru TK dapat mempersiapkan segala sesuatu agar tidak melakukan kesalahan dalam mendidik serta memberi

---

<sup>15</sup> Elizabeth B Hurlock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 2013), h. 11



kesempatan dan kebebasan kepada anak untuk mengembangkan kreativitasnya.

#### **b. Faktor Penghambat Kreativitas**

Dalam mengembangkan kreativitas, seseorang dapat mengalami berbagai hambatan, kendala atau rintangan yang dapat merusak dan bahkan dapat mematikan kreativitasnya.

Imam Musbiin menyatakan ada delapan penghambat kreativitas anak diantaranya sebagai berikut :

- a) Tidak ada dorongan bereksplorasi, yakni tidak adanya rangsangan dan kurangnya pertanyaan yang membangkitkan rasa ingin tahu anak dapat menghambat kreativitas anak.
- b) Jadwal yang terlalu ketat, karena penjadwalan kegiatan yang terlalu padat membuat anak kehilangan salah satu unsur dalam pengembangan kreativitas karena anak tidak dapat mengeksplorasi dengan kemampuannya.
- c) Terlalu menekankan kebersamaan keluarga. Adakalanya anak membutuhkan waktu untuk menyendiri, karena dengan kesendiriannya anak belajar mengembangkan imajinasinya sebagai bekal untuk menumbuhkan kreativitasnya. Mandiri untuk anak sangat diperlukan. Memberi kepercayaan akan menjadikan anak percaya diri.
- d) Tidak boleh berkhayal, karena dengan berkhayal anak belajar mengembangkan kreativitas melalui imajinasinya. Orang tua hanya

perlu mengarahkan dan memfasilitasi anak untuk mengembangkan imajinasi mereka.

- e) Orang tua konservatif, yaitu orang tua yang biasanya tidak berani menyimpang dari pola sosial lama. Orang tua model ini biasanya cepat khawatir dengan proses kreativitas anak yang berada diluar garis kebiasaanya. Kondisi orang tua yang dapat meningkatkan kreativitas anak adalah yang selalu mendorong dan membimbing anak untuk menggunakan lingkungan rumah maupun sekolah sebagai sarana eksperimentasi dan eksplorasi.
- f) *Over protektif*, karena perlindungan yang berlebihan pada anak akan menghilangkan kesempatan mereka bereksplorasi dengan cara baru atau berbeda. Kreativitas anak akan terhalang oleh aturan dan ketakutan orang tua yang sebetulnya belum tentu benar dan bahkan dapat mematikan kreasi anak untuk bereskplorasi.
- g) Disiplin otoriter, karena disiplin otoriter mengarah pada anak tidak boleh menyimpang dari perilaku yang digariskan orang tua. Akibatnya, kreativitas anak menjadi terhalang oleh aturan-aturan yang belum tentu benar.
- h) Penyediaan alat permainan yang terstruktur. Alat permainan yang terlalu terstruktur menghilangkan kesempatan anak melakukan bermain

secara kreatif. Alat permainan yang memberi kesempatan bereksplorasi akan lebih baik digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak.<sup>16</sup>

Dari pemaparan di atas, orang tua atau guru harus dapat memilih alat permainan yang tepat. Beberapa penghambat tersebut di atas hendaknya diperhatikan oleh guru maupun orang tua agar tidak mematikan kreativitas anak. Harapannya dengan memahami faktor penghambat kreativitas tersebut para guru TK dapat meminimalisir kesalahan dalam memberikan pelayanan pada anak didik.

### **C. Permainan Warna dengan Media Benang**

#### **1. Pengertian Permainan Warna**

Permainan dan bermain memiliki arti dan makna tersendiri bagi anak. Permainan mempunyai arti sebagai sarana mensosialisasikan diri (anak) artinya permainan digunakan sebagai sarana membawa anak kedalam masyarakat. Permainan sebagai sarana untuk mengukur kemampuan dan potensi diri anak. Anak akan menguasai berbagai macam benda, memahami sifat-sifatnya maupun peristiwa yang berlangsung didalam lingkungannya.<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup>Imam Musbiin, *Buku Pintar PAUD (dalam Perspektif Islam)*, (Yogyakarta: Laksana, 2010), h.107

<sup>17</sup> Tadrikoatun Musfiroh, *Cerdas Melalui Bermain*, (Yogyakarta: Grasindi, 2008), h. 1

Albert H. Munsell berpendapat warna merupakan elemen penting dalam semua lingkup disiplin seni rupa, bahkan secara umum warna merupakan bagian penting dari segala aspek kehidupan manusia.<sup>18</sup>

Menurut Haidar warna adalah spektrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna (berwarna putih).

Sedangkan Amminudin mengungkapkan bahwa warna merupakan rupa yang terbuat dari pigmen (zat warna).

Pendapat serupa diungkapkan oleh Sanyoto warna merupakan pantulan cahaya dari sesuatu yang tampak yang disebut pigmen atau warna bahan yang lazimnya terdapat pada benda-benda misalnya adalah cat, rambut, daun dan lain-lain.

Menurut Sir Isaac Newton ia melakukan percobaan dan menyimpulkan, apabila dilakukan pemecahan warna spektrum dari sinar matahari, akan ditemukan warna-warna yang beraneka ragam yang terdiri dari merah, jingga, kuning, hijau, biru dan ungu. Warna-warna tersebut dapat kita lihat pada pelangi.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa permainan warna adalah suatu proses perpaduan warna yang satu dengan warna yang lain sehingga menghasilkan warna baru. Setiap orang pasti menyukai warna terutama anak-anak karena kehadiran warna mampu memberikan keindahan,

---

<sup>18</sup>Dwi Nurhayati Adhani, Nina Hanifah, Imro'atun Hasanah, "Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Warna", *Jurnal PG-PAUD Universitas Trunojoyo Madura*, Vol 4, No.1, (2017), 1-81

kesenangan dan nilai estetika. Selain itu, warna juga dianggap memiliki pengaruh terhadap psikologi seseorang.

## **2. Pengertian Media Benang**

### **a. Media**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, media merupakan alat (sarana) komunikasi, perantara, atau penghubung. Jika dilihat pula dari asal katanya, 'Medius' (bahasa Latin) yang berarti 'tengah', maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media mengarah pada sebuah sarana/ alat untuk yang digunakan untuk menyajikan informasi.

Menurut Khadijah media banyak dipakai dalam berbagai bidang kehidupan manusia, terutama dalam proses pembelajaran. Media digunakan untuk mempermudah penyampaian informasi, sehingga pesan yang di sampaikan pemberi informasi dapat di terima dengan baik oleh penerima informasi.<sup>19</sup>

Menurut Ahmad Rohani media merupakan segala sesuatu yang dapat ditangkap oleh indra manusia, yang berfungsi sebagai perantaa, sarana, atau alat untuk proses komunikasi (proses belajar mengajar).

Blake dan Horalsen mengatakan media adalah saluran komunikasi digunakan untuk menyampaikan pesan antara pemberi pesan (sumber) dengan penerima pesan.

---

<sup>19</sup> Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), h.



Arsyad menyatakan media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan, dari pengirim pesan ke penerimanya.

Sementara itu Syaiful Bahri Djamarah media merupakan sebuah alat bantu, yang bisa berupa apa saja, digunakan untuk menyalurkan pesan dalam rangka mencapai tujuan tertentu.

Menurut Hamidjodo media adalah segala bentuk perantara yang dipakai seseorang untuk menyebarkan ide, agar ide tersebut sampai pada penerimanya yang dituju.<sup>20</sup>

Dari pendapat beberapa para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

#### **b. Benang**

Benang merupakan bahan utama dalam pembuatan tekstil. Benang juga digunakan sebagai bahan untuk menjahit dan untuk ditenun. Benang merupakan bahan pokok pembuatan tekstil, dimana dihasilkan dari serat alam maupun buatan. Benang sebenarnya adalah lebih tebal dan tidak

---

<sup>20</sup> Rita Kurnia, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Pekanbaru: Bahan Ajar PAUD FKIR UR, 2014), h. 4

mudah lentur, dipuntir dan ditekan, walaupun lebih mudah dilipat dari pada kawat.<sup>21</sup>

Benang, biasanya digunakan untuk menjahit baju. Tapi untuk benang tertentu, biasanya bisa digunakan sebagai pemanis baju tersebut. Begitu juga dengan pita. Pita biasa digunakan sebagai pemanis media apa saja. Karena pada dasarnya sifat pita adalah memang sebagai pemanis.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) benang adalah tali halus yang dipintal dari kapas (sutra dan sebagainya) dipakai untuk menjahit atau menenun.

Menurut Poespo benang adalah untaian serat-serat yang berkesinambungan dan dioergunakan dalam pembuatan bahan tenun dan bahan rajut.

Hartanto menyatakan benang merupakan bahan yang dibuat dari seikat serat yang dipilin.

Sementara itu Hardisurya berpendapat benang adalah helaian atau tali halus yang dipintal dari serat, dipakai untuk menjahit atau menenun.

Dari pendapat beberapa para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa benang adalah susunan serat-serat yang teratur kearah memanjang dengan garis tengah dan jumlah antihan tertentu yang diperoleh dari suatu pengolahan yang disebut pemintalan. Serat-serat yang dipergunakan

---

<sup>21</sup> Anik Lailatul Khoiriah, "Pengaruh Jenis Benang Rajut Terhadap Hasil Jadi Tatting Pada Kerah Rebah", *Jurnal Universitas Negeri Surabaya*, Vol 5, No. 3, (2016)

untuk membuat benang, ada yang berasal dari alam dan ada yang dari buatan. Serat-serat tersebut ada yang mempunyai panjang terbatas (disebut stapel) dan ada yang mempunyai panjang tidak terbatas (disebut filamen).

Ada beberapa jenis benang yang biasa digunakan. Tentunya sesuai dengan kebutuhan, yaitu seperti dibawah ini :

#### 1. Benang Jahit

Untuk sebagian besar orang, pasti sudah mengenal benda tersebut. Hampir disetiap rumah pasti ada benang jahit. Karena benda tersebut berfungsi untuk menjahit bahan yang sobek seperti dalam keadaan darurat. Sebelum akhirnya memutuskan untuk pergi ke tukang jahit untuk merapikannya. Selain itu benang jahit juga mudah didapat. Cara penggunaannya juga sangatlah mudah. Tidak perlu ada pelajaran khusus untuk menggunakan benang tersebut.

#### 2. Benang Rajut

Benang rajut ini memang sedikit berbeda dengan kedua benda tersebut diatas. Karena selain volume benangnya yang lebih tebal, fungsinya pun berbeda. Biasanya benang rajut ini digunakan untuk membuat sesuatu. Seperti lukisan, pakaian, topi, sepatu, dll. Warnanya pun lebih beragam. Bahkan seperti contoh pada gambar ini, dalam satu gulungan, ada lebih dari satu warna yang berbeda-beda.

### 3. Benang Kasur

Benang kasur disebut juga benang jagung. Benang ini bertekstur kasar, diameter besar, dan kuat. Selain untuk menjahit kasur, benang dari serat selulosa ini juga digunakan untuk aplikasi hiasan pada pakaian.

### 4. Benang Katun

Benang Katun adalah benang rajut yang terbuat dari serat alami (kapas). Benang ini adalah benang yang biasa digunakan oleh pemula yang baru belajar merajut. Benang katun sifatnya dingin, ringan dan memiliki banyak variasi warna. Benang katun bisa digunakan untuk membuat berbagai macam pernik sulam.

### 5. Benang Nilon

Benang Nilon adalah benang rajut yang karena sifatnya yang kuat dan elastis serta mengkilat. Oleh karena itu benang nilon banyak digunakan sebagai bahan tas rajut. Benang nilon yang berukuran kecil bisa digunakan untuk membuat berbagai aksesoris.

## 3. Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan untuk melukis dengan benang adalah sebagai berikut :

- a. Pewarna makanan atau cat air
- b. Palette atau piring kecil
- c. Air secukupnya
- d. Kertas HVS, kertas lipat atau kertas polos lainnya

- e. Benang kasur
- f. Tisu atau lap tangan

#### **4. Langkah membuat permainan warna dengan media benang**

Berikut adalah cara kerja membuat permainan warna dengan media benang, yaitu :

- a. Lipat kertas HVS dahulu menjadi dua bagian, setelah itu buka lebar kembali.
- b. Teteskan masing-masing pewarna makanan pada piring atau palete yang telah diberi air hingga dirasa cukup warnanya.
- c. Masukkan benang kasur ke dalam piring atau palete tersebut hingga tenggelam dan berwarna.
- d. Setelah itu angkat benang jangan lupa agak dikap sedikit, agar benang tidak terlalu basah. Karena jika terlalu basah hasil lukisan terlalu tebal dan dapat mengakibatkan kertas robek.
- e. Buat putaran atau lengkungan pada salah satu lipatan kertas HVS
- f. Tekan dengan sedikit tenaga, lalu tarik benang, setelah itu hasilnya akan terlihat.

#### **C. Hubungan antara Permainan Warna dengan Kreativitas Anak**

Anak usia dini berada pada masa peka, di mana anak mulai sensitif untuk menerima pengalaman belajar yang diberikan oleh guru, orang tua dan orang yang lebih dewasa dilingkungannya. Pemberian pengalaman belajar pada masa peka ini merupakan saat yang sangat baik, karena dapat mengembangkan



keaktivitas anak. Oleh karena itu, perlu dikembangkan kreativitas sejak usia dini, tinjauan dan penelitian-penelitian terhadap proses kreativitas, cara-cara memupuk, merangsang, dan mengembangkannya menjadi sangat penting karena : Pertama dengan berkreasi orang dapat mewujudkan (mengaktualisasikan) dirinya dan perwujudan/aktualisasi diri merupakan kebutuhan pokok tingkat tertinggi dalam hidup manusia. Kedua kreativitas atau berfikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah. Ketiga secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungan tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu. Keempat kreativitas yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.

Pengembangan kreativitas anak di Paud tidak hanya bertemu pada bidang pengembangan kemampuan dasar saja melainkan ada pada seluruh bidang kemampuan dasar, yaitu bahasa, kognitif, fisik, serta motorik. Dalam hal ini penelitian yang dilakukan penulis terkait dengan bidang pengembangan kreativitas mencakup mengekspresikan diri melalui media kreatif, seperti melukis dengan cat atau benang.

Adapun manfaat benang menurut Prasetyono mempunyai manfaat untuk melatih koordinasi mata, tangan dan kelenturan tangan. Anak juga akan belajar melaksanakan tugas sampai selesai, karena metode ini merupakan metode sederhana dan paling mudah dilakukan seorang anak.

#### D. Penelitian yang Relevan

Ada beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Penelitian tersebut terdiri dari beberapa judul yaitu :

1. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Eca Trisnahayu (2014) “Meningkatkan kreativitas seni anak melalui permainan warna dengan media benang pada anak kelompok B PAUD nurul amal desa betungan, kecamatan kedurang ilir kabupaten bengkulu selatan” Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi dan portofolio dengan jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Sedangkan analisis data dilakukan dengan tehnik presentase. Hasil penelittian menunjukkan bahwa melalui permainan warna dengan media benang dapat meningkatkan kreativitas seni anak. Saran kepada guru bahwa melalui permainan warna dengan media benang dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan kreativitas seni anak.<sup>22</sup>
2. Sukatmi (2011) “Peningkatan kreativitas anak melalui pencampuran warna dengan media cat air pada kelompok A tk kartika rungkut surabaya” Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi dengan jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Sedangkan analisis data dilakukan dengan tehnik presentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran melalui pencampuran warna dengan media cat air merupakan salah satu media alternatif untuk mengembangkan kemampuan kreativitas

---

<sup>22</sup>Eca Trisnahayu 2014, *Meningkatkan Kreativitas Seni Anak Melalui Permainan Warna Dengan Media Benang Pada Anak Kelompok B PAUD Nurul Amal Desa Betungan Kecamatan Kedurang Iilir Kabupaten Bengkulu Selatan*, Universitas Bengkulu.

anak, karena dengan cat air mempunyai kelebihan tidak berbau, mudah dibersihkan dan mudah kering, bahkan mudah tercampur dengan air.<sup>23</sup>

3. Aisyah (2017) “Permainan warna berpengaruh terhadap kreativitas anak usia dini” Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tehnik check list dan observasi dengan jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif eksperimen. Sedangkan analisis data dilakukan dengan tehnik pre test dan post test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak begitu bergairah dan bersemangat saat melakukan berbagai kegiatan permainan warna sehingga dari satu anak yang muncul tergolong kreatif saat pre test (sebelum kegiatan permainan warna) dan dapat meningkat sesudah kegiatan permainan warna (saat post test).<sup>24</sup>

---

<sup>23</sup> Sukatmi 2011, *Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Pencampuran Warna Dengan Media Cat Air Pada Kelompok A TK Kartika Rungkut Surabaya*, Universitas Negeri Surabaya.

<sup>24</sup> Aisyah, “Permainan Warna Berpengaruh Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini”, *Jurnal PG-PAUD Universitas PGRI Adi Buana Surabaya*, Vol 1, No.2 , (2017), 118-123



### **BAB III METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Dalam metode penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yaitu suatu penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa data-data tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.

Menurut Creswell penelitian kualitatif adalah sebuah proses penyelidikan untuk memahami masalah sosial berdasarkan pada penciptaan gambar holistic yang dibentuk dengan kata-kata, melaporkan pandangan informan secara terperinci dan disusun dalam sebuah latar ilmiah.

Menurut Sugiyono penelitian kualitatif bertujuan memahami subjek penelitiannya secara mendalam dan bersifat interpretatif, artinya mencari dan menemukan makna. Penelitian kualitatif menggunakan data yang bersifat verbal dan rinci dan mendalam dalam beragam bentuknya. Penelitian kualitatif menjadikan peneliti sebagai instrumen pengumpulan data.<sup>1</sup>

Lexy Moleong berpendapat bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena yang dialami tentang subyek penelitian.

---

<sup>1</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2009), h. 205.



Sifat penelitian ini adalah deskriptif kualitatif yaitu penelitian yang bertujuan menggambarkan secara sistematis mengenai fakta-fakta yang ditemukan di lapangan, bersifat verbal, kalimat fenomena-fenomena, dan tidak berupa angka-angka. Deskriptif ini digunakan untuk menemukan prinsip-prinsip dan penjelasan yang mengarah pada kesimpulan.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat penulis simpulkan bahwa penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang menjawab pertanyaan dengan penjelasan yang lebih terperinci mengenai gejala seperti yang dimaksudkan dalam permasalahan yang bersangkutan. Selain itu penelitian deskriptif adalah upaya menginterpretasikan kondisi yang terjadi dengan tujuan untuk memperoleh informasi.

## **B. Subjek dan Lokasi Penelitian**

### **1. Subjek Penelitian**

Penelitian kualitatif tidak bermaksud untuk menggambarkan karakteristik populasi atau menarik generalisasi kesimpulan yang berlaku bagi suatu populasi melainkan lebih fokus kepada representasi terhadap fenomena.<sup>2</sup> Dalam penelitian ini yang menjadi fokus subyek penelitian adalah kelompok B RA Perwanida I Bandar Lampung yang berjumlah 20 anak, terdiri dari 8 laki-laki dan 12 perempuan.

---

<sup>2</sup> Burhan, Bungin. *Penelitian Kualitatif, Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, Dan Ilmu Sosial Lainnya*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 53

## **2. Lokasi Penelitian**

Dalam penelitian ini peneliti memilih melakukan penelitian di RA Perwanida I Bandar Lampung. Peneliti melakukan penelitian di RA Perwanida karena peneliti tertarik untuk melihat bagaimana upaya guru dalam mengembangkan kreativitas anak melalui permainan warna dengan media benang.

### **C. Sumber Data Penelitian**

Prosedur dalam pengambilan data penelitian menggunakan dua jenis data yang menjadi sumber informasi yang akan dicari dan dikumpulkan, yang dapat digolongkan sebagai berikut :

#### **1. Data Primer**

Data primer adalah data empiric yang diperoleh secara langsung dari responden atau kunci dengan menggunakan wawancara langsung untuk mendapatkan data tentang bagaimana meningkatkan kreativitas seni anak melalui permainan warna dengan media benang di RA Perwanida I Bandar Lampung. Peneliti akan terjun langsung melakukan observasi dan wawancara kepada guru, orang tua anak, kepala sekolah, dan anak-anak.

#### **2. Data Sekunder**

Data sekunder adalah data yang diperoleh melalui penelusuran dan penelaahan studi-studi dokumen yang terdapat di tempat penelitian dan yang ada hubungannya dengan masalah-masalah yang diteliti. Informan yang menjadi target pengambilan data lain yaitu kepala sekolah.

Data sekunder lainnya yang dikumpulkan antara lain meliputi. Gambaran umum profil sekolah seperti sejarah berdirinya sekolah, riwayat kepemimpinan kepala sekolah, pengurus komite sekolah, jumlah guru, jumlah siswa, ketersediaan sarana dan prasarana, dan hal-hal yang menunjang pengumpulan data penelitian.

Untuk mendapatkan sejumlah informasi dan data primer yang berkaitan dengan pokok permasalahan utama penelitian hanya dibutuhkan sejumlah informan saja sebagai target dalam pencarian data yang terdiri dari informan utama (informan kunci) dan informan penunjang. Informan adalah orang yang dapat memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian.

Dalam penelitian ini penentuan informan baik informan utama maupun informan penunjang dilakukan secara "*purposive sampling*". Hal itu memungkinkan dilaksanakan karena karakteristik dari responden yang cenderung homogen, sehingga siapapun yang terpilih menjadi responden akan menghasilkan data yang relative sama antara responden pertama dan responden berikutnya.

Informan kunci yang diajak wawancara secara mendalam dalam penelitian ini adalah guru dan orang tua atau siapa saja yang dianggap mengetahui lebih baik hal-hal yang berkaitan erat dengan masalah yang sedang diteliti dalam penelitian yang sedang dilakukan.

#### **D. Alat Pengumpulan Data**

Pada penelitian ini dikemukakan bahwa peneliti, untuk mendapatkan kelengkapan informasi yang sesuai dengan fokus penelitian maka yang dijadikan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

##### **a. Observasi ( pengamatan )**

Metode observasi adalah metode pengumpulan data penelitian dengan melalui pengamatan terhadap obyek yang diteliti.<sup>3</sup> Metode observasi akan lebih baik bila digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian yang berupa perilaku, kegiatan atau perbuatan yang sedang dilakukan oleh subyek penelitian, yaitu guru yang ada di RA Perwanida I Bandar Lampung dalam meningkatkan kreativitas anak melalui permainan warna dengan media benang.

Metode observasi yang peneliti maksudkan agar memperoleh data tentang bagaimana meningkatkan kreativitas anak di RA Perwanida I Bandar Lampung melalui permainan warna dengan media benang.

##### **b. Metode Wawancara**

Wawancara ialah metode yang digunakan peneliti melalui metode wawancara. Dalam pelaksanaannya interview mengharuskan terjadinya pertemuan antara interviewer dengan interviewee. Interviewer (pewawancara) dengan interviewee (responden yang diwawancara) harus bertatap muka

---

<sup>3</sup> Suharsimin Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 199.

langsung.<sup>4</sup> Sebagai seorang pewawancara saat melakukan wawancara hendaknya menunjukkan sikap : wajah cerah, bertutur kata yang baik, berpakaian rapih, dan sabar. Adapun metode wawancara dibedaka menjadi tiga yaitu :

a. Interview Terstruktur

Interview terstruktur digunakan sebagai tehnik pengumpulan data, apabila peneliti telah mengetahui pasti tentang informasi apa yang diperoleh, oleh karena itu pengumpulan data telah menyiapkan instrumen penelitan berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawaban pun telah disiapkan.

b. Interview tidak Terstruktur

Interview tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah disusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara hanya berupa garis-garis besar permasalahannya.

c. Interview bebas Terpimpin

Merupakan kombinasi dari interview terpimpin dan interview tidak terpimpin. Dari penjelasan diatas peneliti menggunakan interview bebas terpimpin sebab peneliti memberikan kebebasan kepada informan untuk memberikan dan menjawab informasi sesuai dengan tanggapan sendiri. Selain itu peneliti memilih hal ini sebab agar tidak terjadi perbedaan

---

<sup>4</sup> S. Nasution, *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), h. 113

(kekakuan) antara penulis dan pemberi informasi sehingga data yang didapatkan sesuai. Selain itu penulis juga bermaksud agar mendapatkan data mengenai upaya guru untuk mengembangkan kreativitas anak melalui permainan warna dengan menggunakan benang.

### **c. Metode Dokumentasi**

Metode dokumentasi merupakan tehnik pengumpulan data berupa catata-catatan, karya sastra, foto dan lainnya baik tertulis atau tercetak tentang fakta-fakta yang akan dijadikan sebagai bukti fisik penelitian dan hasil penelitian dokumentasi ini akan menjadi sangat akurat dan sangat kuat kedudukannya.<sup>5</sup> Adapun data-data yang peneliti bisa peroleh dengan metode dokumentasi adalah data yang berbentuk tulisan seperti : buku-buku nilai, data siswa, dan guru serta dokumen yang berkaitan dengan tempat penelitian yakni RA Perwanida I Bandar Lampung, seperti sejarah berdirinya, keadaan geografis, sarana dan prasarana dan sebagainya.

### **E. Teknik Analisis Data**

Model analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah model interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Hurbeman yang dimulai dengan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Proses analisis data dilakukan secara terus menerus didalam proses pengumpulan data selama penilaian berlangsung. Berikut ini uraian tentang alur analisis data kualitatif yang didapat melalui berbagai kegiatan pengumpulan data.

---

<sup>5</sup> Suharsimi Arikunto, *Op. Cit*, h. 206



## 1. Reduksi Data

Reduksi data adalah kegiatan menyajikan data inti pokok, sehingga dapat memberikan gambar yang lebih jelas dan tajam mengenai hasil pengamatan, wawancara, serta dokumentasi. Reduksi data dalam penelitian ini dengan cara menyajikan data inti atau pokok yang mencakup keseluruhan hasil penelitian, pemuatan, penyederhanaan, dan transformasi data kasar yang diperoleh dari catatan lapangan, jumlahnya cukup banyak, untuk itu maka perlu dicatat secara teliti dan rinci. Seperti telah dikemukakan semakin lama peneliti kelapangan, maka jumlah data akan semakin banyak, kompleks dan rumit. Untuk itu perlu dilakukan analisis data melalui reduksi data. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting.

Data yang terkumpul demikian banyak dan kompleks serta masih tercampur aduk, kemudian direduksi. Reduksi data merupakan aktivitas memilih data. Data yang dianggap relevan dan penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.

## 2. Display Data

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplay data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antara kategori, flochart dan sejenisnya.

Yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Dengan mendisplay data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.

### **3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi**

Langkah ketiga dalam analisis dan kualitatif menurut Miles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan berikutnya. Dengan demikian kesimpulan dalam penelitian kualitatif dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin saja tidak, karna seperti telah dikemukakan bahwa masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah peneliti berada dilapangan.<sup>6</sup>

### **F. Uji Keabsahan Data**

Agar hasil penelitian mempertanggung jawabkan maka dikembangkan tata cara untuk mempertanggung jawabkan ke absahan hasil penelitian, karena tidak mungkin melakukan pengecekan terhadap instrument penelitian yang diperankan oleh peneliti itu sendiri, maka yang akan diperiksa adalah ke absahan datanya. Uji keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan uji kreabilitas, uji kreadibilitas data atau kepercayaan terhadap hasil penelitian dalam penelitian ini

---

<sup>6</sup> Sugiyono, *Op.Cit*, h. 99

menggunakan teknik triangulasi. Pemeriksaan keabsahan data diterapkan dalam membuktikan hasil penelitian dengan kenyataan yang ada dalam lapangan. Teknik keabsahan data dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau teknik pemeriksaan data ini memanfaatkan sesuatu yang lain untuk keperluan pengecekan atau membandingkan triangulasi dengan sumber data. Dalam penelitian ini, digunakan teknik triangulasi sumber yang dicapai dengan jalan membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara.



## **BAB IV**

### **ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

##### **1. Sejarah Singkat berdirinya RA Perwanida I Bandar Lampung**

RA Perwanida I Bandar Lampung berdiri sejak tahun 2007 dan beralamat di Jl. Jendral Gatot Subroto, Pecoh Raya Bandar Lampung. Awal mula berdirinya RA Perwanida I Bandar Lampung ini di latar belakang oleh karyawan/karyawati kantor wilayah Kementerian Agama Provinsi Lampung mempunyai putra-putri usia pra sekolah, maka Dharma Wanita memutuskan untuk mendirikan Taman Kanak-Kanak (TK), karena program kerja Dharma Wanita dituntut untuk mempunyai TK.

Kebetulan ada gedung yang biasa dipakai di MAN 2 Bandar Lampung, Taman Kanak-Kanak sudah berjalan selama enam tahun. Karena Taman Kanak-Kanak ini belum memiliki gedung sendiri, maka Badan Pengasuh Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita memutuskan untuk memiliki gedung sendiri, yang merupakan usaha dari Dharma Wanita Agama Provinsi Lampung dan bantuan dari Kanwil Kementerian Agama Provinsi Lampung, Bapak Drs. Syamsudin Thohir, Taman Kanak-Kanak ini resmi ditempatkan di Jalan Gatot Subroto, Pecoh Raya Bandar Lampung. Setelah Taman Kanak-Kanak ini berjalan selama beberapa bulan, Badan Pengasuh Taman

Kanak-kanak memandang perlu untuk mengubah dari Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Unit Agama menjadi Raudhatul Athfal Perwanida I Provinsi Lampung. Perubahan nama ini dimaksudkan untuk memudahkan administrasi dan pembinaan. Inisiatif ini kemudian dilanjutkan ke Kanwil Kementerian Agama Provinsi Lampung. Atas bantuan Kanwil Kementerian Agama Provinsi Lampung, disetujui alih nama tersebut oleh Kanwil Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Lampung. Kanwil Kementerian Agama Provinsi Lampung lalu mengeluarkan surat izin Operasional Raudhatul Athfal (RA) Perwanida Provinsi Lampung. Sekarang yayasan Raudhatul Athfal Perwanida I dipimpin oleh Ibu Dra. Hj. Cholillah Basyuni.

## **2. Visi RA Perwanida I Bandar Lampung**

Mewujudkan manusia yang beriman, berilmu, dan berakhlak mulia.

## **3. Misi RA Perwanida I Bandar Lampung**

- a. Menanamkan pengetahuan dasar tentang Ketuhanan Yang Maha Esa.
- b. Menanamkan rasa hormat dan berbakti kepada orang tua dan patuh kepada guru.
- c. Menanamkan jiwa yang penuh kasih sayang dan suka menolong kepada semua.

#### 4. Tujuan RA Perwanida I Bandar Lampung

- a. Membiasakan anak-anak melakukan hal-hal yang sesuai dengan perintah Allah.
- b. Menyiapkan anak-anak memasuki pendidikan dasar.
- c. Menanamkan pendidikan karakter sejak dini.

#### 5. Strategi RA Perwanida I Bandar Lampung

Keberhasilan pembelajaran Raudhatul Athfal mengacu pada :

1. *Learning To* Iman dan Takwa

Peserta didik membiasakan diri dalam setiap kehidupannya untuk selalu mengingat sang pencipta. (Iman Islam Ikhsan).

2. *Learning To Know* (Belajar untuk Mengetahui)

Peserta didik dapat selalu berlatih menggunakan seluruh inderanya dan aktif dalam melakukan kegiatan atau permainan yang diberikan karena menambah pengetahuannya.

3. *Learning To Thing* (Belajar untuk Berfikir)

Peserta didik selalu dirangsang untuk berfikir dan bereksplorasi melalui pengamatan, eksperimen, dan berimajinasi.

4. *Learning To Do* (Belajar untuk Melakukan)

Peserta didik memperoleh pengalaman belajarnya secara nyata dari apa yang mereka lakukan dan mereka perbuat.



5. *Learning Life Together* (Belajar untuk Bersama)

Peserta didik dapat aktif dan berinteraksi dengan teman-temannya serta dapat bekerja sama.

6. *Learning To Be* (Belajar untuk Menjadi Diri Sendiri)

Peserta didik dapat memahami kelebihan dan kekurangan yang ada pada dirinya, sehingga dapat hidup mandiri menjadi manusia bermutu, berperilaku positif serta berdaya guna bagi diri sendiri, orang lain, masa depan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

## B. Keadaan Tenaga Pendidik di RA Perwanida I Bandar Lampung

Di dalam menjalankan program pendidikan, RA Perwanida I Bandar Lampung didukung oleh tenaga pendidik yang cukup baik. Berikut data keadaan tenaga pendidik di RA Perwanida I Bandar Lampung.

**Tabel 4**  
**Data Guru RA Perwanida I Bandar Lampung**  
**T.P 2018/2019**

No	Nama	L/ P	Pendidikan Terakhir	Jabatan	Status Kepegawaian
1	Hj. Lilis Listiana, S.Ag	P	S1 PAI	Kepsek TK	GTY
2	Laila Handini	P	S1 PIAUD	Sekretaris	GTY
3	Ni'amul Istiqomah	P	S1 PIAUD	Guru Kelas A	GTY
4	Lia Virnawati, S.Pd	P	S1 PBI	Guru Kelas A	GTY
5	Rohayati, S.Pd	P	S1 PBI	Guru Kelas B1	GTY
6	Ummul Hidayah, S.Ag	P	S1 PAI	Guru Kelas B1	GTY
7	Laila Herlina, S.Pd	p	S1 PAI	Guru kelas B2	GTY
8	Siti Yusna, S.Pd	p	S1 PAI	Guru kelas B2	GTY
9	Fatimah, S.Pd	p	S1 PGTK	Guru kelas B3	GTY
10	Zuhanna	p	S1 PIAUD	Guru kelas B3	GTY

**Sumber:** Dokumentasi RA Perwanida I Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui latar belakang pendidikan guru di RA Perwanida I Bandar Lampung sangat bervariasi. Namun dengan bervariasinya latar belakang pendidikan tersebut justru saling melengkapi dan untuk menyatukan ide untuk meningkatkan layanan pendidikan di RA Perwanida I Bandar Lampung.

Sebagaimana yang dikatakan oleh Ibu Lilis Listiana selaku kepala di RA Perwanida I Bandar Lampung:

Kreativitas adalah kemampuan anak menciptakan sesuatu yang baru kemudian mampu mengadaptasikannya dengan gagasan yang sudah dimiliki. Kreativitas penting bagi anak karena merupakan aspek anak usia dini yang harus distimulus sejak dini, jika hanya dilewatkan saja sayang, bisa jadi anak cenderung tidak mandiri dan bergantung kepada orang lain saja.<sup>1</sup>

Berdasarkan pernyataan di atas bahwasannya perlu adanya perbaikan dari segi pendidik yaitu kependidikan staf pendidik. Sehingga kepala sekolah di RA Perwanida I Bandar Lampung bersama para guru bersepakat untuk melanjutkan pendidikannya sesuai dengan tuntutan mereka sebagai guru PAUD sesuai dengan UUD 1945.

---

<sup>1</sup>Lilis Listiana, Wawancara dengan Kepala Sekolah, RA Perwanida I Bandar Lampung, 04 September 2018

### C. Keadaan Peserta Didik di RA Perwanida I Bandar Lampung

**Tabel 5**  
**Keadaan Peserta Didik RA Perwanida I Bandar Lampung**  
**T.P 2018/2019**

No	Kelompok	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Anak
1.	A	7	8	15
2.	B1	10	12	22
3.	B2	8	12	20
4.	B3	7	13	20
Jumlah Keseluruhan		32	45	77

**Sumber:** *Dokumentasi RA Perwanida I Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019*

### D. Keadaan Sarana dan Prasarana RA Perwanida I Bandar Lampung

**Tabel 6**  
**Keadaan Sarana dan Prasarana RA Perwanida I Bandar Lampung**  
**T.P 2018/2019**

No	Sarana	Jumlah	Keadaan
1.	<b>a. Sarana Fisik</b>		
	Ruang Belajar	4 Ruang	Baik
	Ruang Kantor	1 Ruang	Baik
	Ruang Uks	1 Ruang	Baik
	Kamar Mandi	2 Ruang	Baik
	Rumah Penjaga Tk	1 Rumah	Baik
2.	<b>b. Sarana Bermain Diluar Kelas</b>		
	Ayunan	6 Buah	Baik
	Jungkitan	1 Buah	Baik
	Bola Dunia	1 Buah	Baik
	Panjatan	2 Buah	Baik
	Jembatan Titian	1 Buah	Baik
	Ring Basket	1 Buah	Baik
	Ring Bola Kranjang	1 Buah	Baik
	Unit Prosotan	3 Buah	Baik
3.	<b>c. Sarana Bermain Didalam kelas</b>		
	Balok	5 set	Baik
	Lego	5 set	Baik
	Dokteran	3 set	Baik
	Tukangan	2 set	Baik
	Puzzle	6 set	Baik

	Bola kecil	100 buah	Baik
	Bola besar	5 buah	Baik
	Masakan	3 set	Baik
	Plastisin	10 buah	Baik
	Balon	10 buah	Baik
	Mobilan	5 buah	Baik
<b>4.</b>	<b>Sarana Kebersihan dan Kesehatan</b>		
	Sapu Ijuk	4 buah	Baik
	Sapu Lidi	4 buah	Baik
	Serok Sampah	4 buah	Baik
	Kotak Sampah	4 buah	Baik
	Lap Pel	4 buah	Baik
	Lap Tangan	4 buah	Baik
	Kemoceng	4 buah	Baik
	Jam Dinding	5 buah	Baik
	Tempat Cuci Tangan	4 buah	Baik
	Kotak P3K	2 buah	Baik
	Pengukur Tinggi Badan	1 buah	Baik
	Pengukur Berat Badan	1 buah	Baik
	Sikat Kamar Mandi	2 buah	Baik
	Pengharum Ruangan	5 buah	Baik

**Sumber:** *Dokumentasi RA Perwanida I Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019*

## **B. Analisis Data**

### **1. Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Warna Dengan Media Benang Pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Perwanida I Bandar Lampung**

Bab ini penulis akan membahas tentang pengolahan dan analisis data yang telah diperoleh melalui penelitian yang dilakukan, dengan menggunakan metode dan instrument yang penulis tentukan pada bab sebelumnya. Adapun data tersebut penulis dapatkan melalui observasi dan wawancara sebagai metode pokok dalam pengumpulan data. Penulis menggunakan dokumentasi sebagai metode yang mendukung untuk melengkapi data yang tidak penulis

dapatkan melalui observasi dan wawancara. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dan kualitatif, yang mana hasil dari observasi, wawancara dan dokumentasi yang telah penulis lakukan.

Penelitian ini dilakukan oleh penulis di RA Perwanida I Bandar Lampung pada tanggal 07 Agustus – 07 September 2018 dapat diketahui bahwa jumlah peserta didik kelompok B berjumlah 20 anak terdiri 8 orang anak laki-laki, 12 orang anak perempuan dan 2 tenaga pendidik.

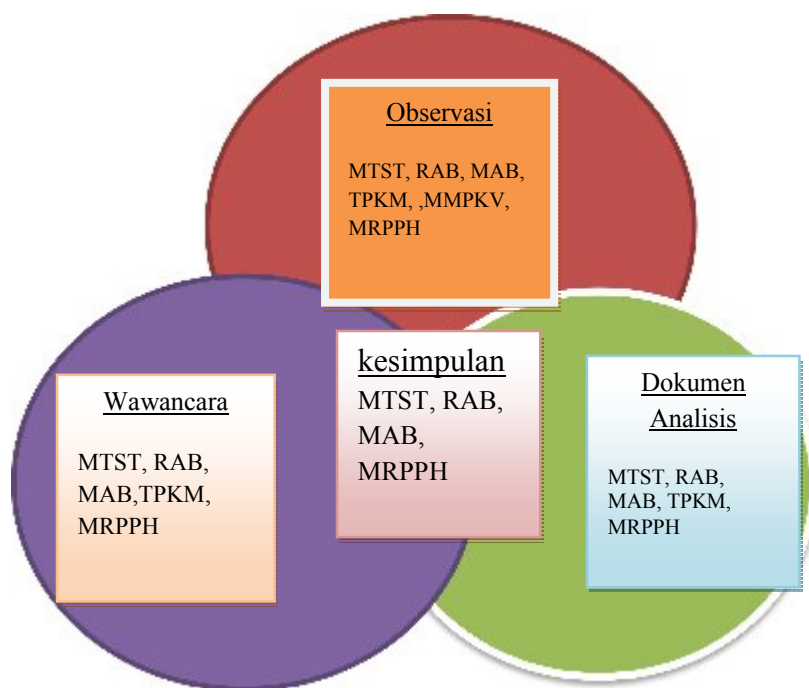
Hasil observasi, wawancara, dan dokumen analisis yang dilakukan peneliti dalam proses mengembangkan kreativitas anak melalui teknik membentuk dapat dilihat sesuai dengan teknik analisis data dan penyajian data yang peneliti sajikan dalam bentuk gambar diagram venn sebagai berikut :

a. Reduksi Data

Reduksi data adalah merangkum, memilih hal-hal pokok yang mengfokuskan pada hal-hal penting, mencari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya bila diperlukan.<sup>2</sup> Pengodean/coding dalam diagram venn ini peneliti tunjukkan dengan membuat kategori (singkatan, dan huruf besar) yang memudahkan pembaca dalam memahami inti dari skripsi ini. Berikut pengkodean/coding reduksi data yaitu:





---

<sup>2</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, Cet Ke. 20, 2014), h. 338



Gambar 1

Keterangan :

-  : Wawancara
-  : Observasi
-  : Dokumen Analisis
-  : Reduksi Data

1. MTST : Menentukan Tema, Sub Tema
2. MRPPH : Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian
3. RAB : Menetapkan Rancangan Alat dan Bahan
4. MAB : Menyediakan Alat dan Bahan Dalam Kegiatan Permainan Warna
5. MAM : Memberi Arahan Kegiatan Permainan Warna
6. TPKM : Melaksanakan Tahapan Proses Kegiatan Permainan Warna



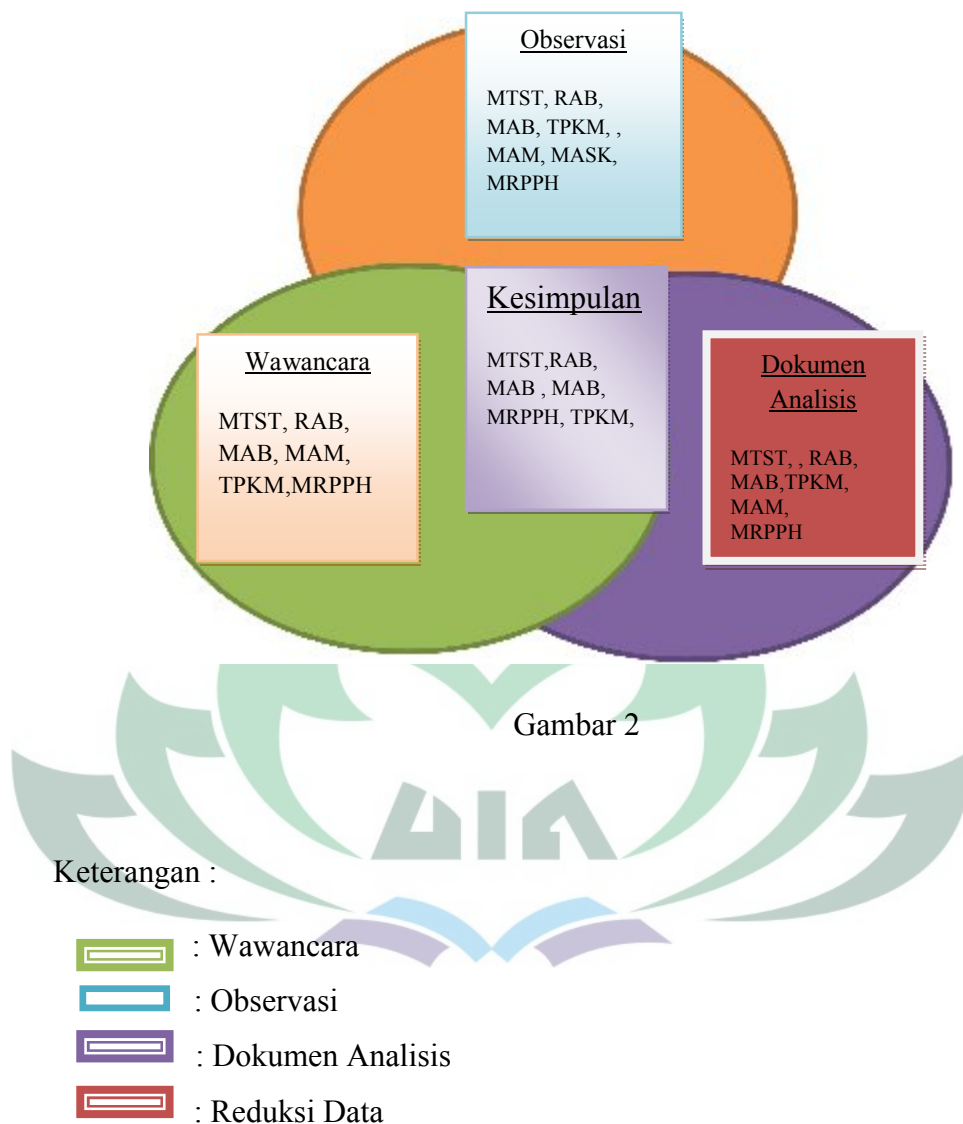
7. MPPKV: Menempelkan Benang Pada Kertas Hvs
8. MASK : Membimbing Anak saat Kegiatan
9. MMPK : Mengevaluasi dan Memberi Penilaian Kegiatan
10. HPSK : Hasil Perkembangan Setelah Kegiatan

Berdasarkan hasil analisis observasi, wawancara dan dokumen analisis, penulis menggunakan pengkodean penarikan kesimpulan/verifikasi sebagai berikut: menentukan tema sub tema (MTST), Menetapkan Rancangan Alat dan Bahan (RAB), Membuat Rencana pelaksanaan pembelajaran harian (MPRRH), Menyediakan alat dan bahan dalam kegiatan membentuk (MAB).

#### b. Display Data

Menurut Miles Huberman display data adalah praktikan pengorganisasian atau kompresi informasi yang memungkingkan penarikan kesimpulan dan tindakan. Data-data yang berupa tulisan tersebut disusun kembali secara baik dan akurat untuk dapat memperoleh kesimpulan yang valid sehingga lebih memudahkan peneliti dalam memahami. Penyajian data dalam penelitian kualitatif berbentuk uraian yang singkat dan jelas.

Display data yang peneliti pilih yaitu dengan memodifikasi gambar menjadi diagram venn :



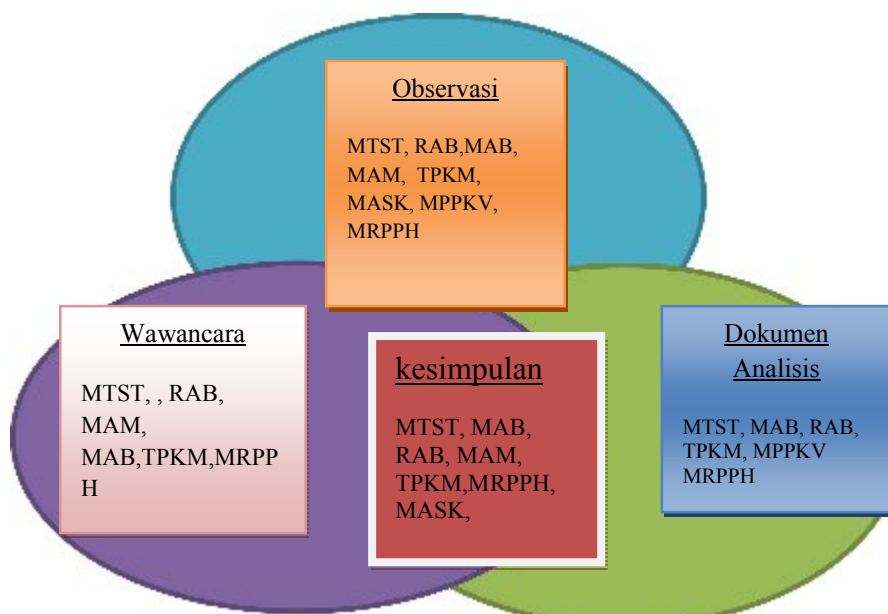
- a. MTST : Menentukan Tema, Sub Tema
- b. MRPPH : Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian
- c. RAB : Menetapkan Rancangan Alat dan Bahan
- d. MAB : Menyediakan Alat dan Bahan Dalam Kegiatan Permainan Warna
- e. MAM : Memberi Arahan Kegiatan Permainan Warna

- f. TPKM : Melaksanakan Tahapan Proses Kegiatan Permainan Warna
- g. MPPKV: Menempelkan Benang Pada Kertas Hvs
- h. MASK : Membimbing Anak saat Kegiatan
- i. MMPK : Mengevaluasi dan Memberi Penilaian Kegiatan
- j. HPSK : Hasil Perkembangan Setelah Kegiatan

Berdasarkan hasil analisis observasi, wawancara dan dokumen analisis, penulis menggunakan pengkodean penarikan kesimpulan/verifikasi sebagai berikut: menentukan tema sub tema (MTST), Menetapkan Rancangan Alat dan Bahan (RAB), Membuat Rencana pelaksanaan pembelajaran harian (MPRRH), Menyediakan alat dan bahan dalam kegiatan permainan warna, Melaksanakan Tahapan proses kegiatan permainan warna (MTPKM), Menyediakan alat dan bahan dalam kegiatan permainan warna (MAP).


#### c. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan atau conclusion adalah kesimpulan awal yang di kemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti kuat yang mendukung pada tahap penyimpulan.



Gambar 3

Keterangan :

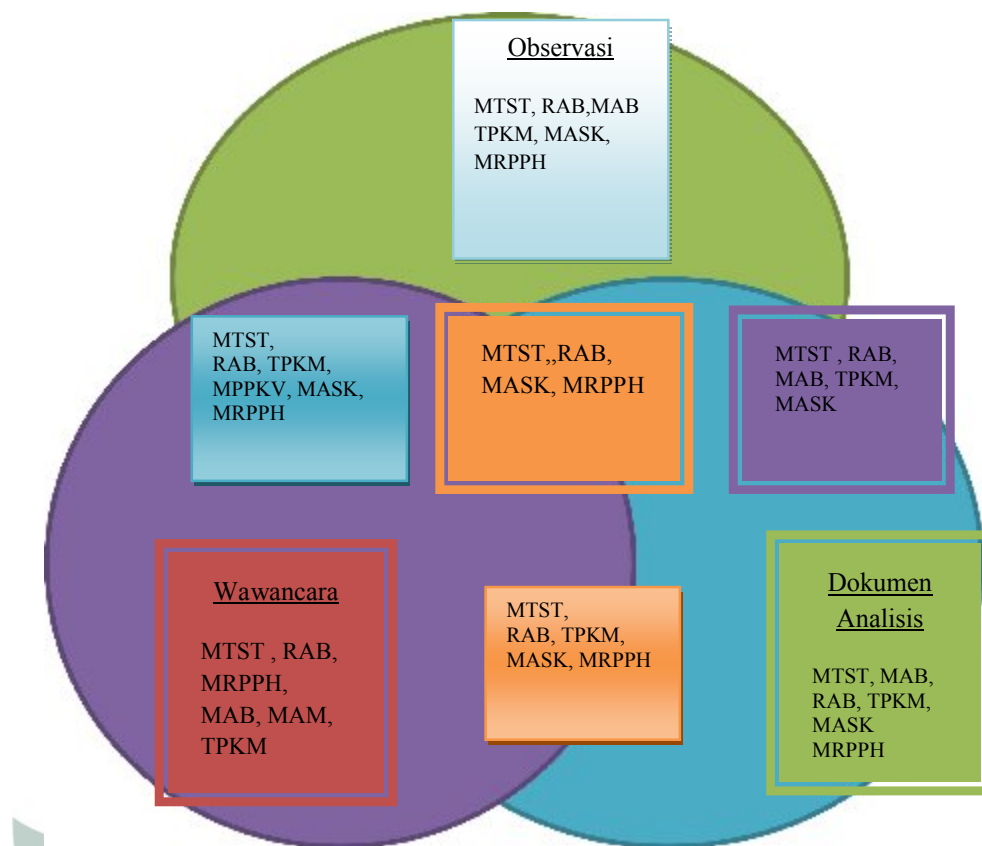
-  : Wawancara
-  : Observasi
-  : Dokumen Analisis
-  : Reduksi Data

- a. MTST : Menentukan Tema, Sub Tema
- b. MRPPH : Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian
- c. RAB : Menetapkan Rancangan Alat dan Bahan
- d. MAB : Menyediakan Alat dan Bahan Dalam Kegiatan Permainan Warna
- e. MAM : Memberi Arahan Kegiatan Permainan Warna
- f. TPKM : Melaksanakan Tahapan Proses Kegiatan Permainan Warna

- g. MPPKV: Menempelkan Benang Pada Kertas Hvs
- h. MASK : Membimbing Anak saat Kegiatan
- i. MMPK : Mengevaluasi dan Memberi Penilaian Kegiatan
- j. HPSK : Hasil Perkembangan Setelah Kegiatan

Berdasarkan hasil analisis observasi, wawancara dan dokumen analisis, penulis menggunakan pengkodean penarikan kesimpulan/verifikasi sebagai berikut: menentukan tema sub tema (MTST), Menetapkan Rancangan Alat dan Bahan (RAB), Membuat Rencana pelaksanaan pembelajaran harian (MPRRH), Menyediakan alat dan bahan dalam kegiatan permainan warna), Melaksanakan Tahapan proses kegiatan permainan warna, Memberi Arahan permainan warna (MAP), Menyediakan Alat dan Bahan Dalam Kegiatan Permainan Warna (MAP), memberikan arahan membentuk (MAM), membimbing anak saat kegiatan (MASK),

Berikut adalah gambar diagram venn secara keseluruhan yang didukung oleh data-data dari wawancara, observasi, dan dokumen analisis. Sehingga menghasilkan suatu kesimpulan tentang kegiatan permainan warna dengan media benang dalam mengembangkan kreativitas anak pada kelompok B RA Perwanida I Bandar Lampung.





Gambar 4


 : Wawancara

 : Observasi

 : Dokumen Analisis

 : **Hubungan antara Wawancara-Observasi** : Data yang sudah direduksi/dipilih (yang memiliki kesamaan saat wawancara dan observasi)

 : **Hubungan antara Observasi-Dokumen Analisis** : Data yang sudah direduksi/dipilih (yang memiliki kesamaan saat observasi dan dokumen analisis)

 : **Hubungan antara Dokumen Analisis-Wawancara** : Data yang sudah direduksi/dipilih (yang memiliki kesamaan saat dokumen analisis dan wawancara)





**: Conclusion/Kesimpulan, Hubungan dari Wawancara,**

**Observasi, Dokumen Analisis :** Yang telah direduksi data dan dari ketiga teknik tersebut terdapat kesamaan, dan kesamaan tersebut dijadikan sebagai kesimpulan dari hasil penelitian yang ditunjukkan dalam gambar diagram venn diatas.

- a. MTST : Menentukan Tema, Sub Tema
- b. MRPPH : Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian
- c. RAB : Menetapkan Rancangan Alat dan Bahan
- d. MAB : Menyediakan Alat dan Bahan Dalam Kegiatan Permainan Warna
- e. MAM : Memberi Arahan Permainan Warna
- f. TPKM : Melaksanakan Tahapan Proses Kegiatan Permainan Warna
- g. MPPKV: Menempelkan Benang Pada Kertas Hvs
- h. MASK : Membimbing Anak saat Kegiatan
- i. MMPK : Mengevaluasi dan Memberi Penilaian Kegiatan
- j. HPSK : Hasil Perkembangan Setelah Kegiatan

Mengetahui pelaksanaan perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui permainan warna dengan media benang pada kelompok B RA Perwanida I Bandar Lampung peneliti mengadakan observasi dan wawancara di kelompok B. Adapun hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan yaitu ada beberapa langkah untuk mengembangkan kreativitas anak melalui permainan warna dengan media benang yang dilaksanakan guru antara lain:

**a. Guru Mengumpulkan Anak Untuk Diberikan Pengarahan Dan Aturan Dalam Permainan**

Seorang guru dalam menciptakan suatu sistem lingkungan yang baik dalam proses pembelajaran merupakan sesuatu keharusan, agar setiap tujuan pembelajaran yang ingin di capai mampu tercapai secara optimal. Oleh sebab itu seorang guru dituntut untuk menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian. Hasil observasi yang peneliti lakukan dari tanggal 07 Agustus sampai dengan 07 September 2018 bahwasanya sebelum di mulainya pembelajaran guru sudah terlebih dahulu menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran, sebagaimana di ungkapkan oleh ibu Herlina selaku tenaga pendidik di kelas B2:

“Sebelum pembelajaran berlangsung kami selalu mempersiapkan rpph terlebih dahulu agar pembelajaran bisa berlangsung secara terstruktur dan rapi. Sehingga tujuan pembelajaran mampu tercapai dengan baik.”

Berdasarkan pernyataan diatas maka di RA Perwanida I Bandar Lampung selalu menyiapkan RPPH terlebih dahulu Namun setelah adanya rpph pendidik disana tidak mengumpulkan anak untuk di beri pengarahan dan aturan dalam permainan tetapi langsung saja pada pokok pembahasannya sebelum di mulainya kegiatan pembelajaran.

**b. Guru Membicarakan Alat-Alat Yang Akan Digunakan Oleh Anak-Anak Untuk Bermain**

Sebelum di mulainya pembelajaran terlebih dahulu guru membicarakan peralatan apa saja yang akan di gunakan dalam permainan warna dengan media benang, contohnya ketika akan membuat bentuk bunga di kertas kosong dari benang yang sudah dicelupkan kedalam warna maka pendidik terlebih dahulu mempersiapkan berbagai macam alat yang di perlukan misalnya berbagai macam pewarna makanan, benang kasur, air, tissu, kertas A4, mangkok dll

Sebagai mana yang di kemukakan oleh ibu Yusna guru kelas b2:

“biasanya ketika akan bermain peran berlangsung saya dan bu herlina selalu mempersiapkan alat-alat yang akan di butuhkan sebelum permainan di mulai tujuannya agar pembelajaran bisa berjalan dengan baik”.

Sebagaimana di ungkapakan pula oleh ibu Lilis Listiana selaku kepala sekolah RA Perwanida I Bandar lampung:

“ Tenaga pendidik disini biasanya selalu menyiapkan segala sesuatu dengan baik, karena saya termasuk kepala sekolah yang teliti dan protektif dalam proses belajar mengajar, alat dan bahan biasanya menggunakan alat dan bahan yang tidak sulit untuk di dapat dan masih ada pada lingkungan sekitar”

Dari pernyataan diatas peneliti menyimpulkan bahwasanya di RA Perwanida selalu mempersiapkan terlebih dahulu alat dan bahan dalam pembelajaran sebelum di mulainya pembelajaran tersebut

**c. Guru Membagikan Tugas Kepada Anak Sebelum Bermain Menurut Kelompoknya Agar Tidak Berebut**

Dari hasil penelitian yang peneliti lakukan pada saat akan di lakukannya permainan warna dengan benang maka terlebih dahulu guru membagikan tugas kepada anak tujuannya agar anak tidak berebut ketika kegiatan berlangsung, Anak bermain sesuai tempatnya, anak bisa pindah apabila bosan. Tujuannya agar anak tidak kebingungan terhadap kegiatan yang sedang yang dilakukan sebagaimana di kemukakan oleh ibu Herlina selaku guru kelas B2:

“sebelum di mulainya kegiatan permainan warna dengan benang maka terlebih dahulu kami selaku pendidik membagikan tugas kepada anak sesuai dengan tugasnya agar anak tidak kebingungan terhadap apa yang akan di kerjakannya, contohnya ketika akan memulai kegiatan mencelupkan benang ke dalam beberapa warna, maka kami selalu membagi tugas kepada anak-anak ada yang bertugas mencelupkan warna biru dulu baru merah, dll.

Dari pernyataan tersebut maka dapat peneliti simpulkan bahwa sebelum di lakukannya kegiatan maka pendidik membagikan tugas kepada anak dengan tujuan agar anak mampu melakukan tugasnya dengan baik dan tidak berebut saat kegiatan berlangsung.

**d. Guru Mengumpulkan Anak Untuk Diberi Pengarahan, Memberi Aturan Dalam Permainan, Mengabsen Serta Menghitung Jumlah Anak.**

Dari hasil penelitian yang penulis amati pada tanggal 07 Agustus sampai 07 September 2018 di RA Perwanida I Bandar lampung, sebelum

kegiatan maka pendidik mengumpulkan anak untuk di beri pengarahan dan aturan dalam permainan warna dengan benang agar bisa berjalan dengan baik dan kondusif, dalam pengarahan tersebut guru memberi pengarahan kepada anak, contohnya anak bertugas mencelupkan benang ke warna merah terlebih dahulu tidak diperbolehkan untuk berebutan, belajar untuk di siplin. Serta tidak lupa pula pendidik mengabsen serta menghitung jumlah anak yang masuk hari itu.

sebagaimana di ungkapkan oleh ibu Herlina selaku tenaga pendidik di kelas B2:

“sebelum dimulainya kegiatan permainan warna dengan benang maka saya selalu mengumpulkan anak terlebih dahulu untuk memberi arahan dan juga mengabsen anak agar dalam pembagian tugas bisa dilakukan dengan mudah dan anak tidak berebut dengan tugasnya ”

Berdasarkan pernyataan diatas maka dapat disimpulkan bahwa di RA Perwanida I Bandar lampung telah mengumpulkan anak dan memberi arahan serta mengabsen anak terlebih dahulu sebelum kegiatan dimulai.

#### **e. Guru Hanya Mengawasi /Mendampingi Anak Dalam Kegiatan**

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan di RA Perwanida I bandar lampung, ketika kegiatan berlangsung maka pendidik hanya mengawasi saja kegiatan yang di lakukan oleh anak. Apabila dibutuhkan anak, guru dapat membantu anak yang masih kebingungan dengan kegiatan yang dilakukan, serta melakukan diskusi untuk mengulas

kembali nilai-nilai yang terkandung dalam kegiatan permainan warna dengan benang agar dipahami oleh peserta didik. Sebagaimana diungkapkan oleh ibu Herlina selaku pendidik kelas B2:

“ketika kegiatan berlangsung saya dan bu yusna hanya mengawasi kegiatan yang di lakukan oleh anak, agar anak lebih leluasa dalam melakukan tugasnya, sehigga dari hal tersebut pula anak dapat mengekspresikan keinginan nya begitupun dengan kreativitasnya akan bertambah. Namun tetap kami mengawasi dan membantu jika anak-anak terlihat kebingungan dengan peran yang dimainkannya.”

Selanjutnya di tambahkan juga oleh ibu yusna bahwasanya:

“diakhir kegiatan kami selalu mendiskusikan apa saja yang telah di lakukan oleh anak-anak,tujuan nya untuk mengulas kembali nilai-nilai yang terkandung dalam permainan warna dengan benang dan bagaimana membuat warna baru”

Dari pernyataan diatas maka dapat peneliti simpulkan bahwa di RA Perwanida pendidik hanya mengawasi dan sedikit memberi bantuan ketika anak mulai kebingungan dengan tugas yang dikerjakannya tujuannya tidak lain agar anak dapat membuat bentuk sesuai dengan imajinasinya.

Pada waktu yang bersamaan pula setelah selesai melakukan kegiatan permainan warna dengan benang dan mengevaluasi kegiatan, maka peneliti menghampiri salah seorang anak untuk mengetahui respon dari anak yang bernama M.Abijar Fadhil Zihni, anak tersebut mengatakan bahwa :

“iya saya sangat suka belajar pakai pewarna makanan, baunya wangi saya jadi tau macam-macam warna”



Hal senada juga dikatakan oleh Faniya Yokananda seorang anak didik kelas B2 yang peneliti wawancarai setelah selesainya pembelajaran:

“Saya senang belajar pakai pewarna makanan”

Berdasarkan pernyataan diatas maka dapat peneliti simpulkan bahwasanya pendidik di RA Perwanida hanya mengawasi dan sedikit memberi bantuan ketika anak mulai kebingungan dengan tugas yang dikerjakannya tujuannya tidak lain agar anak dapat membuat bentuk sesuai dengan imajinasinya. Lalu guru di RA Perwanida juga melakukan diskusi untuk mengevaluasi nilai-nilai yang terkandung dalam kegiatan bermain peran tersebut, dengan tujuan agar anak mampu meneladani sikap yang terkandung dalam kegiatan bermain peran tersebut.

#### **f. Guru Melakukan Evaluasi Terhadap Kegiatan Permainan Warna**

Dari hasil observasi guru sebagai evaluasi di RA Perwanida I Bandar Lampung bahwa guru menilai tahap perkembangan sesuai dengan tarap perkembangan anak dan kreativitas anak dalam melakukan kegiatan permainan warna dengan media benang, anak sangat antusias dalam melakukan kegiatan tersebut.

Hal ini senada dengan hasil wawancara dengan salah satu guru di RA Perwanida I Bandar Lampung, mengatakan bahwa guru tidak harus menekankan pada hasil kegiatan ini, tetapi guru harus memahami terlebih dahulu kemampuan anak dan terus membimbing lalu memberikan

motivasi kepada anak agar kemampuan kecerdasan anak dapat berkembang secara optimal sesuai dengan kemampuan anak. karena tugas guru adalah sebagai fasilitator.

Untuk memperkuat bahwasanya mengembangkan kreativitas anak melalui permainan warna dengan media benang di RA Perwanida I Bandar Lampung, berikut dapat dilihat dari indikator tingkat pencapaian kreativitas anak menurut Luluk Asmawati usia 5-6 tahun yang peneliti lakukan tanggal 07 Agustus sampai dengan tanggal 07 September 2018.<sup>3</sup>

## **2. Perkembangan Kreativitas Anak di RA Perwanida I Bandar Lampung**

### **a. Membentuk minat yang kuat dalam segala kegiatan seperti percaya diri dan mandiri**

Dari hasil penelitian yang penulis amati pada tanggal 07 Agustus sampai dengan 07 September 2018 mengenai mengembangkan kreativitas anak dengan menggunakan permainan warna dengan media benang dengan indikator membentuk minat yang kuat dalam segala kegiatan seperti percaya diri dan mandiri.

Dari pengamatan yang penulis lakukan terdapat 1 anak yang sudah berkembang sangat baik terlihat dari anak mampu memperlihatkan rasa ingin tahu ketika guru mencontohkan membentuk gambar bunga di atas kertas kosong, 4 anak berkembang sesuai harapan, dan 10 anak mulai

---

<sup>3</sup> Luluk Asmawati, *Op.Cit*, h. 125

berkembang terlihat dari ketika anak mandiri dalam membereskan media yang telah dipakai dalam pembelajaran, sedangkan ada 5 anak belum berkembang terlihat ketika anak malas dalam melakukan kegiatan yang diberikan atau dicontohkan kepada guru.<sup>4</sup>

#### **b. Asyik dan larut dalam beberapa kegiatan**

Anak menunjukkan asyik dan larut dalam beberapa kegiatan sudah berkembang dengan baik. Hal tersebut dapat dilihat ketika anak membuat bentuk bunga dari media benang dengan beberapa warna. Mereka yang tadinya tidak bisa diam dan cenderung jenuh dengan pembelajaran yang dibawakan sebelumnya namun sekarang mereka lebih menikmati pembelajaran yang dilakukan setelah adanya kegiatan bermain warna dengan media benang. Antusias anak dalam bermain menunjukkan anak senang dengan adanya permainan warna tersebut. Dari pengamatan yang penulis lakukan terdapat 2 anak yang sudah berkembang sangat baik, terlihat dari antusias anak dalam bermain warna dengan media benang sangat senang, 7 anak sudah berkembang sesuai harapan, 7 anak mulai berkembang, sedangkan 4 anak belum berkembang.

Dalam hal ini, penulis melihat bahwa anak mulai belajar dalam membuat bentuk gambar yang dicontohkan oleh guru dan mereka mencoba berimajinasi saat kegiatan berlangsung. Sejalan dengan yang diungkapkan oleh Mulyasa bahwa salah satu latihan yang mendasar agar anak dapat

---

<sup>4</sup> Hasil Observasi, 06 September 2018

berkreasi adalah dengan berimajinasi karena dengan berimajinasi adalah salah satu strategi yang dapat digunakan dalam membantu mengembangkan kreativitas anak usia dini.<sup>5</sup>

**c. Memperlihatkan keingintahuan seperti cenderung melakukan kegiatan mandiri**

Adapun beberapa kegiatan yang memicu keingintahuan anak ialah ketika anak diberikan sesuatu yang baru yang menurutnya berbeda dari kegiatan-kegiatan yang pernah diberikan sebelumnya. Hal ini membuat anak antusias dalam menyelesaikan tugasnya secara mandiri sampai selesai. Dari pengamatan yang penulis lakukan terdapat 7 anak yang sudah berkembang sesuai harapan terlihat dari anak yang antusias dalam membuat bentuk gambar dari beberapa warna dengan media benang, 9 anak mulai berkembang, sedangkan 4 anak belum berkembang.

Terbukti ketika mereka diberikan tugas seperti anak membuat gambar bentuk bunga dikertas kosong dengan benang yang sudah dicelupkan kedalam beberapa warna secara bergantian. Ini juga membuktikan bahwa anak sudah mampu menyelesaikan tugas secara mandiri sampai selesai.

**d. Melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri (inisiatif)**

Dalam hal ini, anak-anak dapat bermain dengan caranya sendiri tanpa harus kita yang memberitahu, hal ini ditunjukkan ketika anak

---

<sup>5</sup> Mulyasa, *Manajemen Paud*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 105

membuat gambar dengan menggunakan beberapa warna dengan menggunakan benang, mereka pun mempunyai inisiatif sendiri dalam membuat gambar diatas kertas kosong menggunakan benang yang sudah dicelupkan ke beberapa warna secara bergantian. Hal ini membuktikan bahwa anak sudah mampu melakukan apa yang harus dilakukan tanpa kita harus mengatakan secara detail tentang tugasnya. Dari pengamatan yang penulis lakukan terdapat 4 anak yang sudah berkembang sangat baik, 5 anak sudah berkembang sesuai harapan, 6 anak mulai berkembang, sedangkan 5 anak belum berkembang.

**e. Menggabungkan hal-hal atau ide-ide dengan cara-cara baru**

Dalam hal ini, anak-anak juga sebagian sudah mampu menggabungkan hal-hal atau ide-ide dengan cara-cara baru terbukti ketika anak menunjukkan karya dan aktivitasnya dengan menggunakan berbagai media seperti kertas kosong, tisu, pewarna makanan, benang, dll. Anak mampu melakukan tugasnya sendiri tanpa harus banyak dibantu oleh gurunya, mereka mempunyai imajinasinya masing-masing. Contohnya pada saat guru menunjukkan gambar bunga berwarna orange, lalu satu anak mengatakan bu warna kuning sama merah dicampur jadi warna orange. Hal ini membuktikan bahwa anak sudah mampu mengembangkan ide-idenya sendiri tanpa takut akan disalahkan oleh gurunya. Dari pengamatan yang penulis lakukan terdapat 5 anak yang sudah berkembang

sangat baik, 5 anak sudah berkembang sesuai dengan harapan, 6 anak mulai berkembang, sedangkan 4 anak belum berkembang.

Berdasarkan hasil analisis penelitian di atas diketahui bahwa dari 20 anak yang diamati dan dari indikator yang dicapai menunjukkan bahwa perkembangan kreativitas yang dimiliki anak-anak di RA Perwanida I Bandar Lampung sudah berkembang sangat baik ada 2 anak, 7 sudah berkembang sesuai harapan, 7 anak mulai berkembang, dan 4 anak belum berkembang. Dengan indikator : Membentuk minat yang kuat dalam segala kegiatan seperti percaya diri dan mandiri. Asyik dan larut dalam beberapa kegiatan. Memperlihatkan keingintahuan seperti cenderung melakukan kegiatan mandiri. Melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif). Menggabungkan hal-hal atau ide-ide dengan cara-cara baru.

### **C. Pembahasan**

#### **1. Guru mengumpulkan anak untuk diberikan pengarahan dan aturan dalam permainan**

Upaya pendidik dalam menciptakan suatu system lingkungan yang memungkinkan terjadi proses pembelajaran merupakan suatu keharusan, namun sebelum di mulainya pembelajaran tersebut pendidik di RA Perwanida I Bandar Lampung terlebih dahulu memilih tema kegiatan yang ingin dicapai dalam bentuk penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran harian atau

biasa di singkat dengan RPPH namun setelah adanya rpph guru tidak mengumpulkan anak untuk diberi pengarahan terlebih dahulu .

**2. Guru membicarakan alat-alat yang akan digunakan oleh anak-anak untuk bermain.**

Sebelum dimulainya kegiatan permainan warna dengan benang di RA Perwanida I Bandar Lampung pendidik telah menentukan tema dan kemudian membicarakan alat-alat yang akan di gunakan oleh anak, seperti ketika akan bermain warna dengan benang pendidik mengenalkan terlebih dahulu macam-macam warna, alat-alat yang digunakan, cara mengerjakan tugasnya dll.

**3. Pendidik membagikan tugas kepada anak sebelum bermain menurut kelompok**

Pada saat bermain warna dengan benang pendidik harus membagi tugas kepada anak sebelum bermain sesuai dengan tugasnya masing-masing, tujuannya agar anak tidak berebut ketika melakukan kegiatan saat berlangsung. Anak bermain sesuai tempatnya, anak bisa pindah apabila bosan. Tujuannya agar anak tidak kebingungan terhadap tugas yang dikerjakannya.

**4. Guru mengumpulkan anak untuk diberi pengarahan, memberi aturan dalam permainan, mengabsen serta menghitung jumlah anak.**

Setelah semua sudah tersedia, tema sudah ditentukan, alat-alat sudah ada lalu tidak lupa pula maka pendidik mengumpulkan anak untuk di beri pengarahan dan aturan dalam bermain warna dengan benang agar bisa berjalan dengan baik dan kondusif, dalam pengarahan tersebut guru memberi



pengarahan kepada anak, contohnya pertama anak mencelupkan benang kedalam warna merah secara bergantian, tidak diperbolehkan untuk berebutan, belajar untuk disiplin dan tidaklah mengganggu temannya. Serta tidak lupa pula pendidik mengabsen serta menghitung jumlah anak contohnya dengan cara berhitung untuk melatih kreativitas anak.

#### **5. Guru hanya mengawasi /mendampingi anak dalam kegiatan**

Pada saat kegiatan berlangsung guru hanya mengawasi/ mendampingi anak-anak yang sedang mengerjakan tugasnya saja, dengan tujuan bahwa guru mengawasi jika ada anak yang membutuhkan bantuan atau masih sering kebingungan dengan tugas yang dibuatnya. Dan di akhir kegiatan guru tidak lupa untuk mengulas kembali apa yang mereka lakukan tadi dan menanyakan perasaan anak setelah kegiatan permainan warna dengan benang.

#### **6. Guru Melakukan Evaluasi Terhadap Kegiatan Permainan Warna**

Pada saat kegiatan telah berlangsung guru tidak lupa mengevaluasi kegiatan permainan warna di RA Perwanida I Bandar Lampung. Guru menilai tahap perkembangan sesuai dengan tarap perkembangan anak dan kreativitas anak dalam melakukan kegiatan permainan warna dengan media benang, anak sangat antusias dalam melakukan kegiatan tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan dari tanggal 07 Agustus sampai dengan 07 September 2018 di RA Perwanida I Bandar Lampung dari keseluruhan langkah-langkah mengembangkan kreativitas anak

melalui permainan warna dengan media benang pada anak menunjukkan bahwa ada beberapa langkah yang belum maksimal seperti pemberian arahan sebelum kegiatan, persiapan sebelum kegiatan, dan juga kurangnya di beri kebebasan terhadap anak untuk melakukan kegiatan yang di lakukannya. Dapat dikatakan bahwa dari langkah-langkah permainan warna dengan benang yang dilakukan itu akan mempengaruhi perkembangan kreativitas pada anak jika tidak dilakukan secara optimal dan membantu anak agar mampu mencapai standar pencapaian penilaian sesuai dengan tingkat pencapaiannya.

Setelah dilihat yang dilakukan oleh guru kelas B2 di RA Perwanida I Bandar Lampung berdasarkan langkah-langkah serta indikator pencapaian sesuai dengan perkembangan anak, maka peneliti mendapati hasil data observasi penilaian perkembangan sebagai berikut :

**Tabel 7**  
**Penilaian Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di RA Perwanida I**  
**Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019**

No	Nama Anak	Indikator Pencapaian																					
		Membentuk minat yang kuat dalam segala kegiatan seperti percaya diri dan mandiri				Asyik dan larut dalam beberapa kegiatan				Memperlihatkan keingintahuan seperti cenderung melakukan kegiatan mandiri				Melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif)				Menggabungkan hal-hal atau ide-ide dengan cara-cara baru				Total	
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	Skor	Nilai Mutu
1	Abijar		2						4			3					4				4	17	BSB
2	Agra			3				3			2					3					4	15	BSH
3	Alisya	1						3			2				2				2			10	MB
4	Aqila		2					3			3						4			3		15	BSH
5	Azzahra	1					2			1				1				1				6	BB
6	Carissa				4				4		2						4			3		17	BSB
7	Dery	1					2				2					3			2			10	MB
8	Dika	1				1					2			1				1				6	BB
9	Enjilina		2			1					2				2					3		10	MB
10	Faniya		2				2					3			2				2			11	MB
11	Kenzie			3				3			2					3					4	15	BSH
12	Kinara		2				2				2			1				1				8	MB
13	Labib		2					3				3					4			3		15	BSH
14	Malik			3			2				3				2					3		13	BSH
15	Nadir		2			1				1					2			1				7	BB
16	Natasya		2			1				1				1					2			7	BB
17	Nayirra	1						3				3				3					4	14	BSH
18	Rara		2				2					3		1					2			10	MB
19	Safwa			3				3			2					3					4	15	BSH
20	Yusuf		2				2			1					2				2			9	MB

*Sumber : Hasil Data Penelitian kelompok B2 RA Perwanida I Bandar Lampung<sup>6</sup>*

<sup>6</sup>Hasil akhir penelitian dikelas B2 RA Perwanida I Bandar Lampung

#### Keterangan Kemampuan Siswa :

1. Menunjukkan minat yang kuat seperti percaya diri dan mandiri
2. Asyik dan larut dalam beberapa kegiatan
3. Memperlihatkan keingintahuan seperti (cenderung melakukan kegiatan mandiri)
4. Melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif)
5. Menggabungkan hal-hal atau ide-ide dengan cara-cara baru<sup>7</sup>

#### Keterangan Nilai :

- BB : Anak belum mencapai indikator seperti yang diharapkan
- MB : Anak mulai menunjukkan kemampuan dalam mencapai indikator seperti yang diharapkan dalam melaksanakan dalam melaksanakan tugas selalu dibantu
- BSH : Anak menunjukkan sesuai indikator
- BSB : Anak mampu melaksanakan tanpa bantuan secara tepat/ cepat/ lengkap/ benar<sup>8</sup>

Untuk menentukan kategori perkembangan kreativitas anak maka digunakan rumus sebagai berikut :

$$SBx = - (Skor \text{ Maximal} + Skor \text{ Minimal siswa})$$

$$- = - (Skor \text{ Maximal} + Skor \text{ Minimal siswa})$$

#### Rumus Konvensi Nilai Akhir Menjadi Nilai Mutu

$$BB = < - - 1.$$

$$MB = - > x \geq - - 1.$$

$$BSH = - + 1. > x \geq -$$

$$BSB = \geq - + 1.$$

$$Ket = \text{nilai siswa}$$

<sup>7</sup>Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), h. 125

<sup>8</sup>Munardi, Nanik Irianwati, *Modul Penilaian Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bengkulu: BP-PNFI Provinsi Bengkulu, 2013), h. 9

$$SBx = -(17 + 6) = - \times 23 = 3,8$$

$$- = -(17 + 6) = - \times 23 = 11,5$$

**BB Belum Berkembang<sup>9</sup>**

$$= < - - 1.$$

$$= < 11,5 - 1.3,8$$

$$= < 7$$

**MB Mulai Berkembang**

$$= - > x \geq - - 1.$$

$$= 11,5 > x \geq 11,5 - 1.3,8$$

$$= 11,5 > x \geq 7$$

**BSH Berkembang Sesuai Harapan**

$$= - + 1. > x \geq -$$

$$= 11,5 + 1.3,8 > x \geq 11,5$$

$$= 16 > x \geq 11,5$$

**BSB Berkembang Sangat Baik**

$$= \geq - + 1.$$

$$= \geq 11,5 + 1.3,8$$

$$= \geq 16$$

**Keterangan Nilai Mutu**

BB :  $< 7$

MB :  $11,5 > x \geq 7$

BSH :  $16 > x \geq 11,5$

BSB :  $\geq 16$

<sup>9</sup>Djemari Mardafi, *Teknik Penyusunan Instrument Tes Dan Non Tes*, (Yogyakarta : Mitra Cendikia Offset, 2008), h. 122

$$X_p = p/x \cdot 100\%$$

P = jumlah sekor

X = jumlah anak<sup>10</sup>

Keterangan :

P = jumlah anak yang mempunyai skor yang sama

X = jumlah anak keseluruhan

$$BB = 4/20 \times 100\%$$

$$= 20\%$$

$$MB = 7/20 \times 100\%$$

$$= 35\%$$

$$BSH = 7/20 \times 100\%$$

$$= 35\%$$

$$BSB = 2/20 \times 100\%$$

$$= 10\%$$

Berdasarkan hasil penilaian perkembangan kreativitas anak di RA Perwanida I Bandar Lampung maka dapat di persentasikan sebagai berikut:

**Tabel 8**  
**Hasil Pengamatan Mengembangkan Kreativitas Anak di**  
**RA Perwanida I Bandar Lampung**

No	Keterangan	Jumlah Anak	Presentase
1	BB (Belum Berkembang)	4	20%
2	MB (Mulai Berkembang)	7	35%
3	BSH(Berkembang Sesuai Harapan)	7	35%
4	BSB(Berkembang Sangat Baik)	2	10%
	Jumlah	20	100%

<sup>10</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Statistic Pendidikan* ( Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2015), h. 128

Berdasarkan tabel di atas dapat di pahami bahwa tingkat kemampuan peserta didik dalam mampu menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah, menunjukkan minat pada kegiatan kreatif, dapat menyelesaikan tugas secara mandiri sampai selesai, melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri (inisiatif), menunjukkan karya dan aktivitas dengan menggunakan berbagai media termasuk pada kategori belum berkembang ada 4 orang anak dengan presentase 20%, mulai berkembang ada 7 orang anak dengan tingkat persentase 35%. Sedangkan kemampuan peserta didik dengan katagori berkembang sesuai harapan ada 7 orang anak dengan tingkat persentase 35% dan kemampuan peserta didik dengan kategori berkembang sangat baik ada 2 orang anak dengan tingkat persentase 10%. setelah peneliti melakukan penelitian tentang mengembangkan kreativitas anak melalui permainan warna di RA Perwanida I Bandar Lampung.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, maka hasil akhir perkembangan kreativitas pada anak usia dini yang penulis peroleh dalam mengembangkan kreativitas anak melalui permainan warna pada anak usia dini di RA Perwanida I Bandar Lampung sebagai berikut :

1. Perkembangan awal kreativitas ananda **M.Abijar Fadhil Zihni** ini sudah berkembang sangat baik berdasarkan hasil pengamatan penulis ananda abijar ini merupakan anak yang paling aktif saat kegiatan, contohnya saja ketika baru memulai pelajaran ataupun ketika kegiatan permainan warna berlangsung abijar sangat semangat dan tidak pernah tinggal diam, baik



ketiak guru bertanya atau ketika di suruh melakukan kegiatan sangat antusias dan melakukan berbagi kegiatan dengan mudah sekali paham dan sangat mandiri dan sering kali membantu temannya.

2. Perkembangan kreativitas ananda **M.Agraprana Anargya** ini berkembang sesuai harapan, terlihat ketika ananda melakukan kegiatan permainan warna dan menceritakan kembali kegiatan yang dilakukannya dengan mandiri tanpa diingatkan kembali oleh guru. Begitupun pada saat setelah selesai kegiatan ananda akan kembali membereskannya dengan rapi.
3. Perkembangan kreativitas ananda **Alisya Nahya Kamila** ini mulai berkembang. Terlihat ketika kegiatan permainan warna yang dilakukan alisya masih sering kebingungan dan masih sangat sering di ingatkan dan di bantu oleh gurunya. Bahkan untuk membuat bentuk dengan tarikan benang masih di tuntun oleh gurunya. Disatu sisi terlihat sekali ketika mencoba kegiatan sendiri ananda alisya menunjukkan bahwa ia berusaha membuat bentuk gambar yang dicontohkan guru kepadanya.
4. Perkembangan kreativitas ananda **Aqila Fathina Adhia** ini sudah berkembang sesuai harapan. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan bahwasanya Aqila ini sangat antusias dengan adanya kegiatan permainan warna, seperti ketika aqila mencoba mencampur warna merah dan kuning menghasilkan warna oranye, ia sangat antusias dan sangat bersemangat. Banyak sekali bertanya dan bahkan mengusulkan kembali untuk kegiatan permainan warna dihari esok.

5. Perkembangan kreativitas ananda **Azzahra Putri Elzuchri** ini masih belum berkembang. Terlihat sekali ketika kegiatan berlangsung azzahra mengatakan tidak bisa membuatnya dan harus diberi contoh terus menerus kepada gurunya. contohnya pada saat akan membuat bentuk dikertas dengan tarikan benang yang sudah dicelupkan kedalam beberapa warna.
6. Perkembangan kreativitas ananda **Carissa Nurul Fauziyyah** ini berkembang sangat baik. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan bahwa carissa ini anak yang sangat antusias dalam berbagai kegiatan, contohnya saja ketika kegiatan permainan warna berlangsung ananda sangat semangat dan tidak pernah diam saja, baik saat guru bertanya atau ketika di suruh melakukan kegiatan dengan mudah sekali paham dan sering kali membantu temannya.
7. Perkembangan kreativitas ananda **Dery Albiruni Novian** ini mulai berkembang. Terlihat sekali ketika melakukan kegiatan ananda masih sering meminta bantuan kepada guru dalam membuat bentuk dengan tarikan benang terlihat sekali ketika mencoba kegiatan sendiri ananda dery menunjukkan bahwa dalam membuat bentuk dengan tarikan benang belum sesuai dengan apa yang di berikan contoh oleh guru, di karenakan dilihat dari gambar yang belum sesuai dengan contoh.
8. Perkembangan kreativitas ananda **Dika Adirajasa** ini masih belum berkembang. Terlihat sekali ketika kegiatan berlangsung ananda dika mengatakan tidak bisa membuatnya dan harus diberi contoh terus menerus kepada gurunya. contohnya pada saat akan membuat bentuk dikertas dengan

tarikan benang yang sudah dicelupkan kedalam beberapa warna. Terkadang temannya masih sering membantunya untuk membuat bentuk dengan tarikan benang. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan bahwa terlihat ananda dika belum antusias dalam melakukan kegiatan tersebut. Saat pembelajaran selesai ditanya oleh guru pun ia masih sangat kebingungan.

9. Perkembangan kreativitas ananda **Enjilina Sastra Negara** ini sudah mulai berkembang. Dimana ketika kegiatan permainan warna dengan media benang berlangsung ananda enjilina memang terlihat diam tetapi ia memperhatikan apa yang diperintahkan oleh guru, namun ketika guru bertanya tentang warna kuning dengan merah dicampurkan menghasilkan warna apa dia mampu menjawabnya bahkan tanpa harus diingatkan oleh gurunya dia sudah mampu mengatakannya sendiri.
10. Perkembangan kreativitas ananda **Faniya Yokananda** ini sudah mulai berkembang. Hal ini terlihat dari indikator pencapaian karena ananda faniya ini terkadang cenderung lebih senang bermain-main sendiri, ananda faniya juga mampu membuat bentuk dengan tarikan benang yang hampir sama dengan contoh yang diberikan oleh guru. Saat ditanya oleh guru ananda faniya mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru tentang apa yang di lakukannya tadi.
11. Perkembangan kreativitas ananda **Kenzie Raka Aydin** ini berkembang sesuai harapan. Hal tersebut terlihat ketika baru sampai atau akan pulang sekolah tanpa dikomandoi lagi langsung menjabat tangan gurunya dan

langsung mengucapkan salam kepada gurunya dan juga orang-orang yang dianggapnya lebih dewasa begitupun ketika pembelajaran ananda kenzie ini sangat antusias dan bersemangat, ketika guru bertanya pun langsung dijawab dengan lantang tanpa malu-malu. Guru juga meminta ananda kenzie untuk menyebutkan macam-macam warna yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

12. Perkembangan kreativitas ananda **Kinara Ratu Ezzahra** ini mulai berkembang. Hal tersebut terlihat ketika peneliti melakukan observasi terlihat bahwa ananda kinara masih sering di bantu oleh gurunya bahkan ketika mengucapkan salam saja masih di bantu oleh gurunya, karena anak ini cenderung sangat pendiam dan mudah sekali menangis ketika apa yang dilakukannya tidak mampu ia lakukan.
13. Perkembangan kreativitas ananda **M.Labib Maulana** ini sudah berkembang sesuai harapan, pada awalnya kurang berkembang dilihat dari indikator pencapaian karena ananda labib ini cenderung diam dan tidak antusias, bahkan ananda labib ini jika di kelas lebih banyak melamun serta terlihat lemas selalu, namun jika di luar kelas tidaklah terlihat melamun lagi dikarenakan bermain bersama teman-temannya. Tetapi disini guru tidak lantas diam saja melihat ananda labib seperti itu, guru selalu membantu labib agar ia tidak sering melamun dan lebih semangat lagi dalam mengerjakan tugasnya.

14. Perkembangan kreativitas ananda **Malik Ihsan Harahap** ini berkembang sesuai harapan. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan terlihat perkembangan ananda malik ditandai dengan besarnya semangat saat melakukan kegiatan permainan warna dengan benang ananda malik sangat antusias dan semangatnya sangat mengebu-gebu.
15. Perkembangan kreativitas ananda **M.Nadhir Athalah** ini belum berkembang. Hal ini terlihat dari indikator pencapaiannya bahwa ananda nadir ini cenderung sangat pendiam dan berbicaranya pun masih terbata-bata. Contohnya saat peneliti bertanya kepada ananda nadir ia hanya diam saja tetapi saat guru yang bertanya kepadanya ia langsung menjawabnya.
16. Perkembangan kreativitas ananda **Natasya Vivian** ini belum berkembang berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan bahwa terlihat ananda tasya ini sangat senang bermain-main dan sangat manja kepada gurunya. Saat guru memberikan kegiatan melalui permainan warna dengan benang ananda tasya sudah mengatakan tidak bisa dan ia selalu minta bantuan kepada guru untuk mengajarnya. Ananda tasya hanya ingin guru berfokus kepadanya dan membantunya saja. Tetapi disini guru mengajarkan kepada ananda tasya untuk belajar mandiri dalam melakukan kegiatan permainan warna dengan benang tersebut.
17. Perkembangan kreativitas ananda **Nayira Idza Adzafirrah** ini berkembang sesuai harapan. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan terlihat perkembangan ananda nayira ditandai dengan besarnya semangat saat

belajar melakukan kegiatan permainan warna dan mencampurkan dua warna sehingga akan menghasilkan warna baru dan juga mulai pintar dalam menceritakan kembali kegiatan yang dilakukan serta menjawab pertanyaan yang ditanya oleh guru.

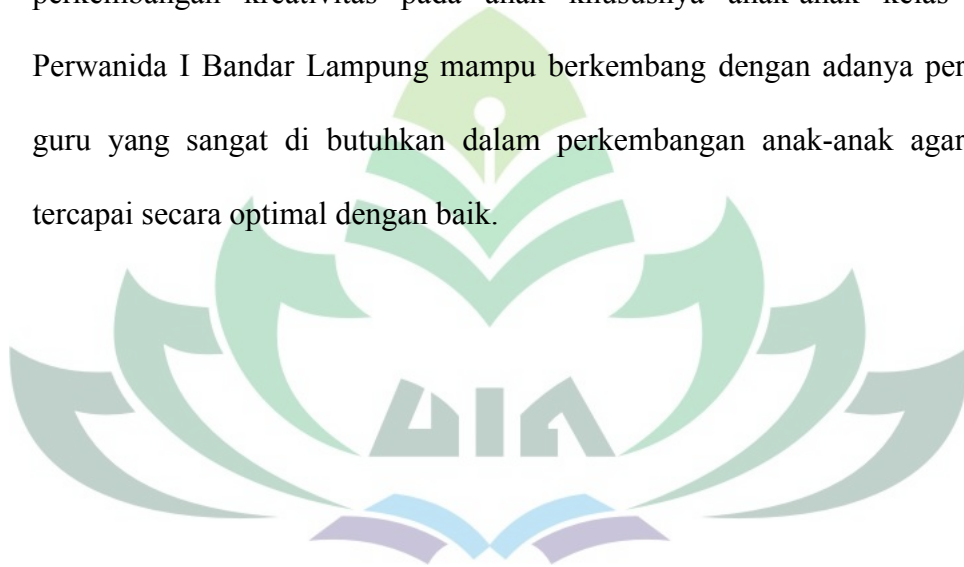
18. Perkembangan kreativitas ananda **Lay Shafiyah Nurzahra** ini sudah mulai berkembang. Hal ini terlihat dari indikator pencapaian karena ananda rara ini terkadang cenderung lebih senang bermain-main sendiri sehingga terkadang mengganggu temannya yang sedang melakukan tugasnya, ananda rara juga mampu membuat bentuk dengan tarikan benang yang hampir sama dengan contoh yang diberikan oleh guru. Saat ditanya oleh guru ananda faniya mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru tentang apa yang di lakukannya tadi.

19. Perkembangan kreativitas ananda **Ziadah Maskanatus Safwa** ini berkembang sesuai harapan. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan terlihat perkembangan ananda safwa ditandai dengan besarnya semangat saat belajar melakukan kegiatan permainan warna dan mencampurkan dua warna sehingga akan menghasilkan warna baru, ananda safwa juga sudah mampu menirukan bentuk gambar yang dicontohkan guru kepadanya dan juga mulai pintar dalam menceritakan kembali kegiatan yang dilakukan serta menjawab pertanyaan yang ditanya oleh guru.

20. Perkembangan kreativitas ananda **Yusuf Maulana** ini mulai berkembang. Terlihat sekali ketika melakukan kegiatan ananda masih sering meminta

bantuan kepada guru dalam membuat bentuk dengan tarikan benang. Namun satu sisi ananda yusuf berusaha belajar mandiri untuk membuat bentuk yang dicontohkan guru kepadanya, walaupun hasilnya tidak sama seperti yang dicontohkan guru tetapi ananda yusuf merasa senang karena sudah mampu belajar membuat bentuk sendiri.

Berdasarkan hasil diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwasanya perkembangan kreativitas pada anak khususnya anak-anak kelas B2 RA Perwanida I Bandar Lampung mampu berkembang dengan adanya peran-peran guru yang sangat di butuhkan dalam perkembangan anak-anak agar mampu tercapai secara optimal dengan baik.





## **BAB V**

### **KESIMPULAN, SARAN DAN PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah peneliti lakukan selama satu bulan di RA Perwanida I Bandar Lampung dalam mengembangkan kreativitas anak melalui permainan warna dengan media benang pada anak usia 5-6 tahun dapat dilihat bahwa tingkat perkembangan kreativitas anak yang termasuk pada kategori belum berkembang ada 4 orang anak dengan tingkat presentase 20%, kategori mulai berkembang ada 7 anak dengan tingkat presentase 35% sedangkan kategori berkembang sesuai harapan ada 7 anak dengan tingkat presentase 35% dan kemampuan anak dengan kategori berkembang sangat baik ada 2 anak dengan tingkat presentase 10%.

Pada saat kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media benang guru sudah melakukan sesuai dengan langkah-langkah namun ketika pembelajaran berlangsung menggunakan media benang ada beberapa faktor yang menyebabkan kreativitas anak belum berkembang contohnya pada saat melakukan kegiatan pembelajaran bermain benang kegiatan yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak masih kurang. Yang kedua pada saat pembelajaran berlangsung anak tidak dapat menyelesaikan tugas atau kegiatan yang diberikan oleh guru sehingga menyebabkan perkembangan kreativitas anak belum berkembang secara maksimal.

## **B. Saran**

Mengingat masa kanak-kanak adalah petualangan dan pembelajaran sejati yang penuh kejujuran dalam merealisasikan pikiran dan mengekspresikan perasaannya. Semua orang tua tentu ingin membahagiakan anak-anaknya, melihat mereka tumbuh sehat, cerdas dan sukses dalam kehidupannya secara aktif dalam bergerak agar anak sehat baik secara jasmani ataupun rohani. Dengan demikian penulis memberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Guru hendaknya melakukan inovasi-inovasi dalam penggunaan metode dan media pembelajaran dalam mengembangkan kreativitas siswa agar siswa tidak mengalami kebosanan.
2. Guru hendaknya membuat kegiatan pembelajaran khususnya dalam permainan warna dengan media benang yang kreatif dan inovatif guna meningkatkan kualitas kreativitas siswa.
3. Kepala sekolah hendaknya memberikan fasilitas sarana dan prasarana yang mendukung untuk mengembangkan kreativitas siswa disekolah.

## **C. Penutup**

Dengan mengucapkan syukur kehadiran Allah Dengan mengucap syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan petunjuk dan inayahnya sehinggaskripsi ini dapat diselesaikan dengan ketentuan yang berlaku. Meskipun demikian penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam pembahasan skripsi ini masih terdapat kekeliruan dan kekurangan. Oleh sebab itu kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangat penulis nantikan.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua khususnya bagi orang tua yang mengharapkan pendidikan anak-anaknya berhasil dengan baik, terutama dalam meningkatkan rasa kepercayaan sebagai model awal dalam menghadapi perkembangan dewasa ini. Atas kekhilafan dan keikhlasan penulis, mohon maaf dan magfiroh di hadapan Allah SWT.



## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah. 2017. *“Permainan Warna Berpengaruh Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini”*, PG-PAUD Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Vol 1, No.2
- Anas Sudijono. 2015. *Pengantar Statistic Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Anggani Sudono. 2006. *Sumber belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.
- Anik Lailatul Khoiriah. 2016 . *“Pengaruh Jenis Benang Rajut Terhadap Hasil Jadi Tatting Pada Kerah Rebah”*, *Jurnal Universitas Negeri Surabaya*, Vol 5, No. 3
- Burhan, Bungin. 2011. *Penelitian Kualitatif, Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, Dan Ilmu soaial Lainnya*. Jakarta: Kencana.
- Departemen Agama RI. 2009 *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Jakarta: Pustaka Al-Hanan.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2011. *Undang-Undang No.20 Tahun 2003, Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Diana Vidya Fakhriyani. 2016. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, Universitas Islam Madura, *Jurnal Pemikiran Penelitian Dan Sains*.
- Dina Setyawati. 2013. *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Fun Cooking di Kelompok B TK Puspasari Margosari*, Pengasih Kulon Progo, Universitas Negeri Yogyakarta: Oktober.
- Djemari Mardafi. 2008. *Teknik Penyusunan Instrument Tes Dan Non Tes*, Yogyakarta : Mitra Cendikia Offset.
- Dwi Nurhayati Adhani, Nina Hanifah, Imro'atun Hasanah. 2017. *“Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Warna”*, *Jurnal PG-PAUD Universitas Trunojoyo Madura*, Vol 4, No.1
- Eca Trisnahayu. 2014. *Meningkatkan Kreativitas Seni Anak Melalui Permainan Warna Dengan Media Benang Pada Anak Kelompok B PAUD Nurul Amal Desa Betungan Kecamatan Kedurang Ilir Kabupaten Bengkulu Selatan*, Universitas Bengkulu.
- Elizabeth B Hurlock. 2013. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Hartati. Sophia. 2005. *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi,

- Imam Musbiin. 2010. *Buku Pintar PAUD (dalam Perspektif Islam)*. Yogyakarta: Laksana.
- John W Santrock. 2007. *Perkembangan Ana*. Jakarta: Erlangga
- Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Lia Istiana, *Pengaruh Permainan Finger Painting Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok B di PAUD Melati*, Fakultas Ilmu Pendidikan, Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Surabaya
- Luluk Asmawati. 2014. *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Mansyur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. 2011. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Moeslichantoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mukhtar Latif Dkk. 2014. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Mulyasa. 2014. *Manajemen Paud*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Munardi, Nanik Irianwati. 2013. *Modul Penilaian Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bengkulu: BP-PNFI Provinsi Bengkulu.
- Nilawati Tadjuddin. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandar Lampung.
- Nusa Putra dan Ninin Dwilestari. 2012. *Penelitian Kualitatif PAUD*. Jakarta: Rajawali Pers, Rita Kurnia, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Pekanbaru: Bahan Ajar PAUD FKIR UR.
- Santrock John W. 2002. *Life Span Developmen (Perkembangan Masa Hidup)*. Jakarta: Erlangga.
- S. Nasution. 2006. *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimin Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukatmi. 2011. *Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Pencampuran Warna Dengan Media Cat Air Pada Kelompok A TK Kartika Rungkut Surabaya*, Universitas Negeri Surabaya.

- Supriadi, Ded. 2001. *Kreativitas, Kebudayaan dan Perkembangan IPTEK*. Bandung: Alfabeta.
- Suyadi. 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tadrikoatun Musfiroh. 2008. *Cerdas Melalui Bermain*. Yogyakarta: Grasindi.
- Tim Redaksi Fokus Media. 2004. *Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Redaksi Fokus.
- Utami Munandar. 2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Yeni Rachmawati, Euis Kurniati. 2011. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. Jakarta: Kencana.
- Yudrik Jahja. 2011. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Yuliani N. Sujiono. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Utami Munandar. 2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Yeni Rachmawati, Euis Kurniati. 2011. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. Jakarta: Kencana.
- Yudrik Jahja. 2011. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.



## ANAK BERBARIS DENGAN TERTIB DIHALAMAN



## ANAK MELAKSANAKAN SHOLAT DHUHA SEBELUM PEMBELAJARAN DIMULAI





**ANAK BERDO'A TERLEBIH DAHULU SEBELUM KEGIATAN PEMBELAJARAN  
DIMULAI**



**GURU MENUNJUKKAN GAMBAR KEPADA ANAK YANG SUDAH DIBENTUK  
DENGAN BENANG**



## KEGIATAN PERMAINAN WARNA DENGAN MEDIA BENANG





## HASIL DARI KEGIATAN PERMAINAN WARNA DENGAN MEDIA BENANG





# LAMPIRAN



**Lampiran 4**

**Kisi-Kisi Obsevasi Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan  
Warna Dengan Media Benang Pada Usia 5-6 Tahun  
di RA Perwanida I Bandar Lampung**

1.	Kreativitas	a. Membentuk minat yang kuat seperti percaya diri dan mandiri
		b. Asyik dan larut dalam beberapa kegiatan
		c. Memperlihatkan keingintahuan seperti cenderung melakukan kegiatan mandiri
		d. Melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif)
		e. Melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif)



**Lampiran 5**

**Pedoman Observasi Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan  
Warna Dengan Media Benang Pada Usia 5-6 Tahun  
di RA Perwanida I Bandar Lampung**

No	Aspek Pengamatan	Skor Nilai			
		1	2	3	4
1	Membentuk minat yang kuat seperti percaya diri dan mandiri				
2	Asyik dan larut dalam beberapa kegiatan				
3	Memperlihatkan keingintahuan seperti cenderung melakukan kegiatan mandiri				
4	Melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif)				
5	Melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif)				

Keterangan :

- 1 = BB (Belum Berkembang)
- 2 = MB (Mulai Berkembang)
- 3 = BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
- 4 = BSB (Berkembang Sangat Baik)



### **Lampiran 6**

#### **Instrumen Wawancara Dengan Guru Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Warna Dengan Media Benang Pada Usia 5-6 Tahun di RA Perwanida I Bandar Lampung**

<b>No</b>	<b>Yang Diwawancarai</b>	<b>Kisi – Kisi Pertanyaan</b>
1	Guru dan Kepala sekolah	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Apakah guru di RA Perwanida sebelum kegiatan pembelajaran atau kegiatan permainan guru menyiapkan media yang digunakan oleh anak ?</li><li>2. Apakah ibu terlebih dahulu menjelaskan tentang permainan yang akan dikerjakan anak sebelum kegiatan berlangsung ?</li><li>3. Apakah ibu mengatur pembagian kelompok saat anak akan melakukan kegiatan permainan warna ?</li><li>4. Apakah ibu mendampingi dan mengawasi saat anak melakukan atau mengerjakan kegiatan saat pembelajaran berlangsung ?</li><li>5. Setelah pembelajaran selesai, apakah ibu mengevaluasi kembali kegiatan yang sudah dilakukan atau dikerjakan oleh anak ?</li></ol>

## ***Lampiran 7***

### **Hasil Wawancara dengan Guru Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Warna Dengan Media Benang Pada Usia 5-6 Tahun di RA Perwanida I Bandar Lampung**

1. Apakah guru di RA Perwanida sebelum kegiatan pembelajaran atau kegiatan permainan guru menyiapkan media yang digunakan oleh anak ?

Jawab : Iya karena sebelum melakukan kegiatan pembelajaran guru harus mempersiapkan terlebih dahulu semua media pembelajaran atau kegiatan bermain agar nanti kegiatan akan berjalan dengan lancar sehingga anak juga tertarik dalam melakukan kegiatan tersebut. Karena menurut saya media sangat berpengaruh dalam proses kegiatan agar anak dapat cepat menerima materi yang akan disampaikan dan memudahkan guru dalam proses kegiatan didalam kelas maupun diluar kelas.

- a. Bagaimana cara ibu menetapkan media/alat dalam kegiatan permainan warna?

Jawab: Dengan cara membuat rancangan media/alat yang akan digunakan dalam kegiatan permainan warna. Rancangan media/alat yang akan digunakan dalam setiap kegiatan itu kan berbeda-beda, jadi saya menetapkan sesuai dengan urutan kegiatan apa yang hari ini akan dilakukan bersama dengan anak-anak.

- b. Apakah setiap media/alat yang akan dilakukan dalam kegiatan bercerita harus ada RPPH?

Jawab: Iya, karena agar guru lebih mudah dalam memberikan proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

2. Apakah ibu terlebih dahulu menjelaskan tentang permainan yang akan dikerjakan anak sebelum kegiatan berlangsung ?

Jawab : Iya tentunya sebelum melakukan kegiatan bermain warna, saya terlebih dahulu menjelaskan kepada anak-anak tujuan, dan langkah-langkah bermain.

Tujuan nya agar saat anak melakukan kegiatan anak sudah memahami kegiatan yang akan mereka lakukan, sehingga anak bisa fokus saat melakukan kegiatan.

- a. Langkah-langkah apa saja yang ibu lakukan dalam memberikan pengarahannya/contoh?

Jawab: ya langkah-langkahnya harus sesuai dengan yang di RPPH itu, yang pertama saya menjelaskan tema/sub tema yang akan dilakukan hari ini, apa saja media/alat yang akan digunakan beserta dengan fungsinya, lalu penjelasan kegiatan yang akan dilakukan.

3. Apakah ibu mengatur pembagian kelompok saat anak akan melakukan kegiatan permainan warna ?

Jawab : Iya, sebelum melakukan kegiatan saya selalu membagi kelompok anak-anak terlebih dahulu. Tujuannya agar anak-anak saat melakukan kegiatan berfokus pada apa yang ditugaskan kepada mereka sehingga mereka tidak mengganggu kelompok lain.

- a. Apakah dalam melaksanakan kegiatan permainan warna tersebut anak-anak selalu bisa menyelesaikan?

Jawab : tidak . soalnya anak-anak itu itu berbeda-beda jadi ada yang bisa menyelesaikan kegiatan dan ada pula yang belum bisa menyelesaikan, sehingga saya masih ikut membantu anak yang belum bisa menyelesaikan

- b. Bagaimana cara ibu menghadapi anak-anak yang belum bisa menyelesaikan kegiatan tersebut?

Jawab: yang saya lakukan adalah memberi motivasi, dukungan, serta dorongan kepada anak-anak yang belum bisa, lalu dituntun anak untuk mencoba melakukan kegiatannya. Sehingga anak tidak merasa bahwa dirinya ditinggalkan.

4. Apakah ibu mendampingi dan mengawasi saat anak melakukan atau mengerjakan kegiatan saat pembelajaran berlangsung ?

Jawab : Iya, guru selalu mendampingi anak-anak saat anak melakukan kegiatan bermain warna, tujuannya agar guru terus melihat tahapan-tahapan anak dalam mengerjakan permainan warna, misalkan ada yang agak kurang pas guru mengarahkan kepada anak, agar hasil yang dicapai anak bisa memuaskan.

- a. Saat ibu mendampingi dan mengawasi anak, apakah ibu ikut membantu anak dalam melakukan kegiatan?

Jawab: Iya, tapi saya disini bukan untuk membantu anak-anak sepenuhnya melakukan kegiatan melainkan saya hanya mengawasi, mengamati, dan mendorong anak agar anak bisa melakukan kegiatan cerita tersebut dengan baik, sehingga perkembangan anak dapat tercapai dengan optimal. Lagi pula dalam kegiatan bercerita anak itu harus berusaha memecahkan masalahnya

secara mandiri ataupun berkelompok, agar guru bisa menilai anak-anak tersebut.

5. Setelah pembelajaran selesai, apakah ibu mengevaluasi kembali kegiatan yang sudah dilakukan atau dikerjakan oleh anak ?

Jawab : Iya agar anak mengingat kembali apa kegiatan hari ini yang dilakukan supaya nanti mereka pulang kerumah bisa menceritakan atau menerapkan yang mereka sudah praktekkan disekolah tadi .

- a. Bagaimana cara ibu mengevaluasi kegiatan bercerita pada anak?

Jawab: dengan cara tanya jawab kepada anak, terkait dengan apa saja yang dilakukan.

- b. Setelah evaluasi selanjutnya apa yang ibu lakukan?

Jawab : selanjutnya saya melakukan penilaian kepada anak. Penilaian tersebut berkaitan dengan sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Selanjutnya dengan penilaian observasi ceklis.